平成元年３月17日発行(隔週金曜日発行)　第４巻　第６号　通巻70号　昭和61年９月４日第三種郵便物認可

BIWEEKLY

ファミコン通信

FAMICOM JOURNAL

290YEN

NUMBER 6 1989

3月17日号



アメリカのゲーム最新情報パート２だぜっ!!

U.S.A.ファミコン事情

ドラゴンクエストⅣ、ゼルダの伝説Ⅱのこぼれ話もぽろっ!

堀井雄二VS.宮本茂の新作対談

PCエンジン通信

命を大事に！ 呪文を使うな！ など、6種類の作戦コマンドを大公開するのだっ！

ドラゴンクエストⅣ 導かれし者たち 特報!

特別付録 全14チーム224人の完璧選手データをファミ通恒例の下敷きにしちゃったのだ!

がんばれペナントレース! 選手データ下敷き

ウィザードリィⅡ・ウルティマ・ハイドライドⅢ・ドラゴンスピリット・ホームランナイター・究極タイガー

Quoted from QUICK PLAY SUPER IGO ©LIGHT & SHADOWS, INC. SUSUMU MATSUSHITA

KONAMI



ファミリー コンピュータ用カセット

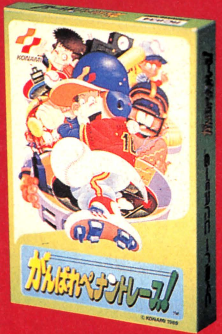
超集積野球ソフト

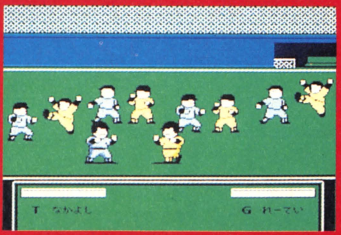
がんばれペナントレース!

TM

早く「がんペナ」が欲しい。すぐにでもお店へ行きたい。けど練習あるんだもんなぁ。

一番人気の超集積野球ソフト「がんペナ」が発売され、街はフィーバーしている。全国のファンが「トレードだ!」「年俸アップだ!」と叫ぶ声が聞こえる。しかし、野球の練習とか、お家の手伝いとかで、まだ買いに行けない人もいる。サルもいる。そんな人は早く、お店に行った方が良い、とアドバイスしたい。●ペナントモード、エキサイティングモード、ウォッチモードなど5つのモード●自分のチームをペナントモードで強くして、エキサイティングモードで友達と対戦●試合に勝てば興行収入がもらえる球団経営シミュレーション●外人獲得、選手トレードでチームを強化●パスワードで友達のファミコンへ遠征試合●先発打順や守備位置シフト、コンバートなど自由自在●乱闘は専用画面あり●12球団プラス、ゴエモン隊、黒子隊●3タイプの打者、投手、解説者、ファインプレー可能●3球場デーゲーム&ナイター●多彩なデモ●「アウト」「セーフ」など声でコール●コナミのキャラ多数友情出演。





★大好評発売中★

15種類の音声合成
5,900円

★次々起こる「がんペナ」現象の数々!

その1 「サンデースポーツパラダイス」現象(ニッポン放送・日曜ヨル6:00)
あの所ジョージさんが「がんペナ」を大変気に入ってしまったため、コナミは“特別所さんバージョン”を制作。所さんは、番組内でスターや有名人と対戦するハラづもりだ。「がんペナ」ファンは、ぜひ聞いてほしい。



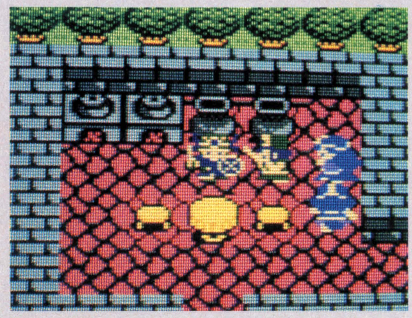
その2 船の科学館「がんペナ大会」現象
あの「船の科学館」で「がんペナ」大会が実施される。チャンピオンは豪華景品と名誉を手にすることになる。●日時:3月26日●場所:東京都品川区　船の科学館〈要入館券〉
(お問い合わせ 03-528-1111 船の科学館)

ファミコンカセットやテレホンカードが当たるアンケートハガキつき!
コナミの「がんペナ」など、ファミコンカセットにはいっているアンケートハガキに記入して送ってください。毎月抽選でコナミのカセットが10名様に、テレホンカードが30名様にあたります。(毎月15日〆切)〔1月15日〆切分の当選者〕■ファミコンカセット福島県 橋浦満広くん(11)東京都 熊瀬孝志くん(12)ほか8名の方々■テレホンカード新潟県 丸山真くん(17)栃木県 荒川憲一くん(17)ほか28名の方々、おめでとうございます。

コナミ株式会社 本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25番地　札幌営業所 〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号
大阪支店 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号　福岡営業所 〒810 福岡県福岡市中央区天神2丁目8番30号

●ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。●この商品は、弊社(コナミ)の応諾なしに海外への出荷はできません。

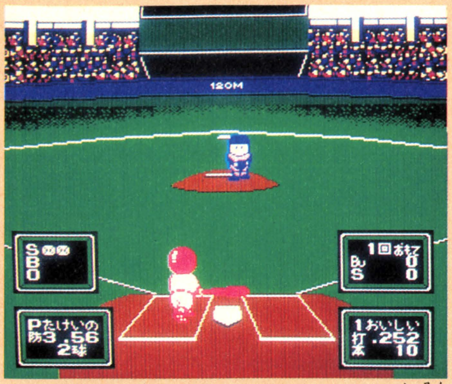
ファミコン通信 CONTENTS 目次







発行所　株式会社アスキー　〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ☎03-486-7111（代表）



がんばれペナントレース！——付録



対談 堀井雄二VS.宮本茂——40

NUMBER 6

3月17日号

まだまだあるぞ！『ドラクエⅣ』最新情報！

マーク一覧

黒いマークはゲームのジャンル、赤いマークはメディアです。

アクション / スポーツ / その他 / カード（セガ・PCエンジン）
シューティング / シミュレーション / バックアップカートリッジ / セガ用カートリッジ
ロールプレイング / パズル / カートリッジ / セガ メガドライブ用カートリッジ
アドベンチャー / テーブルゲーム / ディスクカード / CD-ROM

GAME INDEX
ゲーム別さくいん

ファミリーコンピュータ、ファミコンは任天堂の商標です。 COVER イラスト 松下進 デザイン 山田康幸 表紙製版 中野博司

ファミコン通信

TOP 30

前回はTOP30からもれてしまった『マリオ3』が、不死鳥のごとくふたたび1位にもどってきたのだ。新作の人気ゲームの台頭で、もう上位にはもどるまいと思われた『マリオ3』だけに、驚異のねばり腰といえるぞ。



1 スーパーマリオブラザーズ3

前回 – 前々回 3 ファミコン



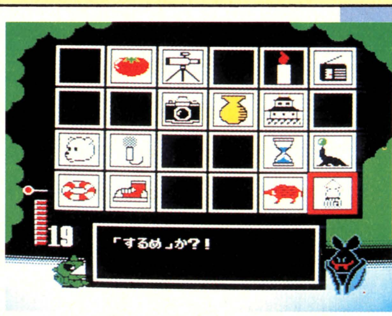
とうとうマリオの新作が出るのだ！ といってもファミコン用じゃなくてゲームボーイという、ハンディータイプのゲームマシン用で発売される。マリオファンの人は要チェックだぞ。

3910

任天堂
6500円
'88年10月23日発売

2 ワギャンランド

前回 – 前々回 – ファミコン



しりとりで戦うとき、〝裏読み〟を駆使することが大切だ。たとえば、〝さる〟の絵には〝ごりら〟や〝まうんてんごりら〟なんていう読みかたもある。これを知っておけば、しりとりも楽勝だね。

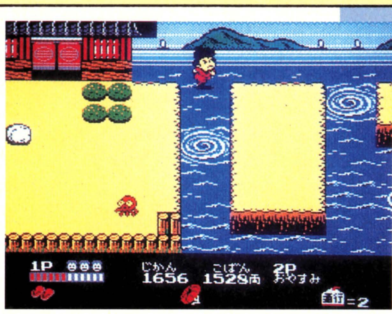
774

new

ナムコ
4900円
2月9日発売

3 がんばれゴエモン2

前回 4 前々回 2 ファミコン



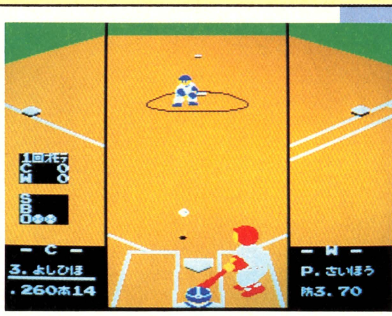
『ゴエモン2』で海の上をジャンプして進むところが苦手な人は多いはず。そんな人は岸の一番上に立ってそのまま左右に進むと、海の上をスイスイ歩けるのだ。これは便利だね。

654

コナミ
5500円
1月4日発売

4 プロ野球 ファミリースタジアム'88

前回 1 前々回 1 ファミコン



自分の好きなようにチームを作れるエディットモード。ここで強いチームを作るためのアドバイス。投手は先発2人、打者は6人ぐらいに全ポイントをふりわけるのだ。これでバッチリ。

630

ナムコ
4900円
'88年12月20日発売

5 ファイナルファンタジーII

前回 3 前々回 4 ファミコン



感動的な出会いと別れが随所にもりこまれているこのゲーム。でも、仲間になったキャラにいい武器を装備させても、そのキャラと別れるときにその武器を持ってかれちゃうのは困るなあ。

470

スクウェア
6500円
'88年12月17日発売

このTOP30は、以下の販売店のご協力により、ファミ通編集部が独自に作成したものです。
●協力店 伊勢丹百貨店(東京 新宿)、西武百貨店(東京 池袋)、博品館トイパーク(東京 銀座)、キデイランド(大阪 梅田)、近鉄百貨店(大阪 阿倍野)

★3月3日付

今回	前回	前々回	ソフト名	メーカー名 メディア	価格 発売日	ジャンル	得点
6	15	19	ドラゴンクエストIII	エニックス ファミコン	5900円 '88年2月10日		319
7	6	5	忍者龍剣伝	テクモ ファミコン	5500円 '88年12月9日		303
8	—	—	ぎゅわんぶらあ自己中心派	アスミック ファミコン	5900円 '88年11月11日		263
9	2	6	ROCKMAN2	カプコン ファミコン	5800円 '88年12月24日		255
10	new		ネクタリス	ハドソン PCエンジン	5800円 2月9日		252
11	—	—	西遊記ワールド	ジャレコ ファミコン	5500円 '88年11月11日		249
12	12	—	スーパーマリオブラザーズ	任天堂 ファミコン	4900円 2500円 '88年9月13日		248
13	23	—	パチ夫くん2	ココナッツジャパン ファミコン	6500円 1月30日		223
14	22	7	プロ野球？殺人事件	カプコン ファミコン	5900円 '88年12月24日		207
15	7	—	里見八犬伝	エス・エヌ・ケイ ファミコン	5900円 1月20日		183
16	11	8	グラディウスII	コナミ ファミコン	5900円 '88年12月16日		159
17	5	—	SONSON II	NECアベニュー PCエンジン	5400円 1月27日		156
18	9	—	スーパーサンダーブレード	セガ メガドライブ	5800円 '88年10月29日		138
19	8	—	ZOIDS2	東芝EMI ファミコン	5900円 1月27日		123
20	—	—	ファミコンウォーズ	任天堂 ファミコン	5500円 '88年8月12日		111

今回	前回	前々回	ソフト名	メーカー名 メディア	価格
21	17	—	ドラゴンボール 大魔王復活	バンダイ ファミコン	5800円
22	19	—	モトクロスチャンピオン	コナミ ファミコン	5500円
23	13	—	ブルートレイン殺人事件	アイレム ファミコン	6500円
24	—	—	魔神英雄伝 ワタル	ハドソン PCエンジン	4900円
25	14	10	たけしの戦国風雲児	タイトー ファミコン	5800円

今回	前回	前々回	ソフト名	メーカー名 メディア	価格
26	21	—	テトリス	ビー・ピー・エス ファミコン	4900円
27	10	—	スペースハリアーII	セガ メガドライブ	5800円
28	—	—	聖闘士星矢 黄金伝説完結編	新正工業・バンダイ ファミコン	5800円
29	26	12	究極ハリキリスタジアム'88	タイトー ファミコン	5500円
30	—	—	POLE TO FINISH	データイースト ファミコン	5800円

※このランキングは、ファミコン、PCエンジン、セガのソフト販売数を同一の条件のもとに集計したものです。

読者が選ぶ TOP20

あいかわらず強いのが、『ファイナルファンタジーⅡ』。『ファミスタ'88』や『ドラクエⅢ』などの人気ソフトのひしめく中で、3週連続1位をキープしている。上位争いはまだまだファミコンソソフトが主流だけど、セガやPCエンジンもがんばってほしい。

読者のご意見板

●ぼくは、このまえ台所で白いゴキブリを見た。いっしゅんびっくりして殺してしまった。いまではもったいないように思う。
沖縄県　丸岡洋次　13歳

●このあいだぼくは、スーパーファミコンを予約した。すると1週間後に「きています」との電話があり、まさかと思い買いにいくと、それはツインファミコンの新しいやつだった。
福井県　浜田　悟　17歳

●このまえ、学校の帰り道を歩いているとマラソンをしていたおじさんがこっちをむいてしきりに、「おいで、おいで」というので行ってみたら、「ちがうちがう犬のことだよ」といわれたので、うしろをふりむいたら犬がいた。くやしい。
東京都　大出倫也　13歳

●先日、友だちのうちで『ファミスタ'88』をやっていると突然画面が消えてしまった。どうやらヒューズがとんだらしかった。ぼくはてっきり友だちが負けていたので、電源を切ったのかと思った。
静岡県　松下直樹　16歳

●『テトリス』を発売日に買って1ラインも消したことがないのは、ぼくぐらいだろうか？
埼玉県　村松　優　12歳

●『ファミコンウォーズ』をやるとなぜか後頭部が痛くなる。静岡県　渡辺幸博　16歳

★2月7日～2月20日

今回	前回	ソフト名	メーカー名	メディア	得点
1	1	ファイナルファンタジーⅡ	スクウェア	ファミコン	1241
2	2	ドラゴンクエストⅢ	エニックス	ファミコン	784
3	4	プロ野球 ファミリースタジアム'88	ナムコ	ファミコン	501
4	3	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂	ファミコン	311
5	6	グラディウスⅡ	コナミ	ファミコン	260
6	5	ベストプレープロ野球	アスキー	ファミコン	230
7	7	ウィザードリィ	アスキー	ファミコン	225
8	8	三國志	光栄	ファミコン	195
9	12	ドラゴンスピリット	ナムコ	PCエンジン	97
10	9	ファイナルファンタジー	スクウェア	ファミコン	95
11	20	デジタルデビル物語	ナムコ	ファミコン	86
12	13	貝獣物語	ナムコ	ファミコン	77
13	11	ドラゴンクエスト	エニックス	ファミコン	68
14	new	スペースハリアーⅡ	セガ	メガドライブ	60
15	new	ウィザードリィⅡ	アスキー	ファミコン	58
16	－	キング オブ キングス	ナムコ	ファミコン	53
16	17	信長の野望 全国版	光栄	ファミコン	53
18	17	オホーツクに消ゆ	アスキー	ファミコン	47
19	10	ゼルダの伝説	任天堂	ファミコン	45
20	－	三国志	ナムコ	ファミコン	34

今までの累計

今回	前回	ソフト名	得点
1	2	ファイナルファンタジーⅡ	4544
2	1	ドラゴンクエストⅢ	4107
3	3	スーパーマリオブラザーズ3	2536
4	4	プロ野球 ファミリースタジアム'88	2442
5	5	ベストプレープロ野球	1788
6	8	ウィザードリィ	1173
7	7	三國志	1172
8	6	ファイナルファンタジー	1155
9	9	グラディウスⅡ	1043
10	10	貝獣物語	830
11	11	ゼルダの伝説	507
12	12	信長の野望 全国版	496
13	13	デジタルデビル物語	471
14	14	ドラゴンクエスト	430
15	15	オホーツクに消ゆ	352
16	17	三国志	324
17	16	ドラゴンクエストⅡ	303
18	18	桃太郎電鉄	278
18	18	中山美穂のトキメキハイスクール	278
20	－	ドラゴンスピリット	185

※このランキングは、ファミコン、PCエンジン、セガのソフトの読者投票を、ファミコン通信のアンケートはがきによって同一の条件のもとに集計したものです。累計の数字は、ファミコン通信1989年第3号から現在までの得点の累計です。

発売までまてない 期待の新作 TOP20

みんながいちばん気にしているのは、やっぱりソフトの発売日だよね。このランキングにも、２カ月後や３カ月後に発売されるゲームにまざって発売日が未定のゲームまで入っている。それだけ待っても、"これは絶対ほしい"ていう気持ちの表われだね。

1 ドラゴンクエストⅣ

前回 1 ファミコン

5714

エニックス 発売日未定

『ドラクエ』シリーズ一番の人気キャラクター、スライム。『Ⅳ』ではスライムキングなんていう新しいスライムも登場するらしいぞ。



2 天外魔境

前回 16 PCエンジン

481

ハドソン 発売日未定

肉声をそのままゲームの中で出せるところが、CD-ROMのウリのひとつだ。このゲームもいろんなところにその機能がいかされているぞ。



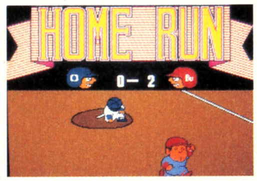
3 ホームランナイター

前回 15 ファミコン

362

データイースト 3月31日発売予定

このゲームは、試合の成績によって打率や本塁打数が変わっていくのだ。打率６割、本塁打70本なんていう怪物選手ができるかも。

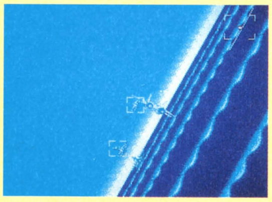


今回	前回	ソフト名	メーカー名	メディア 発売予定日	得点
4	8	SDガンダム ガチャポン戦士２	新正工業・バンダイ	ファミコン ７月	358
5	5	ベースボールスター	エス・エヌ・ケイ	ファミコン ４月下旬	320
6	new	ドラゴンスピリット	ナムコ	ファミコン ４月14日	313
7	17	ウルティマ２	ポニーキャニオン	ファミコン ７月	298
8	new	ファミコン探偵倶楽部２	任天堂	ファミコン ４月下旬	293
9	10	ワンダーモモ	ナムコ	PCエンジン ４月下旬	287
10	new	究極タイガー	タイトー	PCエンジン ３月31日	283
11	7	蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン	光栄	ファミコン ４月20日	271
12	11	ダンジョンエクスプローラー	ハドソン	PCエンジン ３月４日	140
13	14	アフターバーナー	サン電子	ファミコン ３月30日	128
14	9	スーパー大戦略	セガ	メガドライブ ４月	102
15	new	コブラ	ハドソン	PCエンジン ３月	94
16	12	忍者らホイ！	アスキー	ファミコン 発売日未定	83
17	13	ダウンタウン熱血物語	テクノスジャパン	ファミコン ４月25日	81
18	new	競馬シミュレーション 本命	ニチブツ	ファミコン ４月25日	53
19	18	天地を喰らう	カプコン	ファミコン ５月	51
20	new	パックランド	ナムコ	PCエンジン 発売日未定	47

※このランキングは、ファミコン、PCエンジン、セガのソフトの読者投票を、ファミコン通信のアンケートはがきによって同一の条件のもとに集計したものです。

今週の新入荷ソフト

アフターバーナー



サン電子　6200円
ファミコン　３月下旬

大迫力のドックファイトができるゲームなのだ。なんと自機が宙返りまでしてしまうぞ。

パックランド



ナムコ　価格未定
PCエンジン　３月30日

アメリカでも大人気のパックマンが、フェアリーランドを舞台に大活躍するゲームだ。

ドラゴンスピリット



ナムコ　5200円
ファミコン　４月14日発売

アーケード、PCエンジン版の続編。邪神ガルダを倒すため、正義のドラゴンが戦う。

★3月3日付

U.S.A TOP10

今回	前回	ソフト名	価格	ジャンル
1	1	NES版スーパーマリオブラザーズ2(SUPER MARIO BROS.Ⅱ)	$44.99	
2	new	スケート オア ダイ(SKATE OR DIE)	$39.99	
3	2	リンクの冒険(ADVENTURE OF LINK)	$39.99	
4	4	ゼルダの伝説(LEGEND OF ZELDA)	$39.99	
5	10	メタルギア(METAL GEAR)	$39.99	
6	9	魂斗羅(CONTRA)	$39.99	
7	−	光神話パルテナの鏡(KID IKARUS)	$34.99	
8	−	エキサイトバイク(EXCITEBIKE)	$29.95	
9	−	エキサイティングバスケット(DOUBLE DRIBBLE)	$34.99	
10	5	ファイナルコマンド(JACKAL)	$39.99	

●協力店 Nintendo Entertainment Center-Trysoft

今回は、ひさびさに元気のいいゲームがランキングに入ってきたのだ。2位に初登場の『スケート オア ダイ』がそれ。これは、スケボーに乗って障害物だらけのコースを、ゴールめざしてつっぱしっていくアクションゲーム。ハデな動きのゲームだから、日本で発売しても、人気が出ると思うけどなあ。

From San Francisco

海外特派員レポート



本場の野球ゲームなのだ

ハーイ! またまた出ました、トムです。今週もNESのゲームをご紹介しちゃいます。ここんとこ、たくさんのゲームが出てくるんでみなさんにご紹介しきれなくなって困っちゃってるんですよ、ホント。

で、今週のゲームは、LJNの『メジャーリーグベースボール』です。野球といえば、アメリカの国技ともいえるほど人気のあるスポーツ。本場アメリカの野球ゲームはこれだ! というところをお見せします。

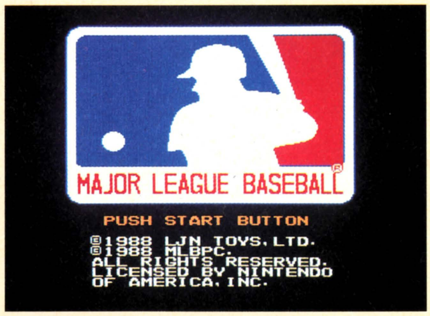
このゲームは、アメリカの野球リーグの承認をとっているから出てくるチームの名前やマークは、すべて実在のものを使っています。

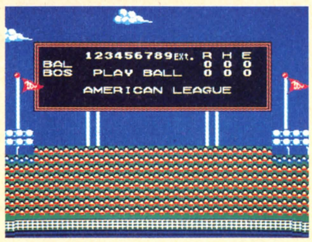
日本にも、そんなコンセプトのゲームってありましたよね。

ゲームの中身はレギュラーゲーム、オールスターゲーム、ワールドシリーズの3つのモードにわかれています。チーム本位でゲームしたり、好きな選手だけを集めてチームを作ったりしてゲームができるようになっているわけです。オーダーの設定もかなり凝っていて、内野手、外野手、ピッチャー、キャッチャーの中から、自由にポジションと打順を決めることができるのです。なかなかマニアックなゲームができそうでしょ。

ゲーム画面のほうは、ご覧のとおりなんとなく見慣れたカンジに仕上がっています。やっぱり、野球の雰囲気を表わすのには、これがいちばんいいんですかね。できれば、もうちょっとちがった画面の野球ゲームもやってみたいですよね。

LJNというメーカーは、おもちゃ関係の、アメリカでは大きめの会社です。そのLJNがファミコンのゲーム制作にのりだしたのです。日本でいえば、タカラやバンダイみたいなカンジですね。





⬅スコアボードも見なれたカンジです。先攻がボルチモア、後攻がボストン。両方ともアメリカンリーグのチームです。



⬅右のワクのなかに表示されているのは選手のデータです。名前じゃなくて番号で表わされるところがちょっと悲しいですね。

ビデオゲーム TOP15

今週も前回につづいて、『ウイニングラン』の紹介だ。普通のカーゲームはスピードメーターを見みながらギアチェンジするよね？　だけどギアが５速もあるこのゲームでは、タコメーターを見ながらのほうがいいぞ。



●オペレーションサンダーボルト（3位）

あの「オペレーションウルフ」がパワーアップして帰ってきた！　テロリストにハイジャックされた飛行機の乗客を救うために命をかけろ！

★３月３日付

今回	前回	ソフト名	メーカー名	ジャンル	得点
1	10	ウイニングラン	ナムコ		1400
2	1	テトリス	セガ		918
3	2	オペレーションサンダーボルト	タイトー		890
4	13	祇園花	ニチブツ		537
5	5	メタルホーク	ナムコ		476
6	15	テレフォン麻雀	ニチブツ		465
7	3	ファイナルラップ	ナムコ		460
8	7	パワードリフト	セガ		354
9	8	アイドル麻雀放送局	システムサービス		331
10	－	アウトラン	セガ		269
11	12	スーパーリアル麻雀PⅢ	セタ		267
12	6	チェイスH.Q.	タイトー		265
13	4	ロボコップ	データイースト		252
14	9	麻雀学園２	フェイス		245
15	new	フェリオス	ナムコ		128

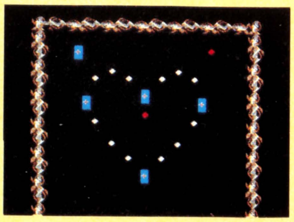
●協力店　プレイシティキャロット巣鴨店（東京　巣鴨）、笹塚店（東京　笹塚）、なんば店（大阪　難波）、表町店（岡山　表町）、ゲームファンタジアサンシャイン店（東京　池袋）、渋谷店（東京　渋谷）、ミラノ店（東京　新宿）、ポニー店（東京　銀座）、横浜店（神奈川　横浜）

ディスクライター TOP10

順位が毎回どんどん変わるこのランキングで、『ウルトラマン倶楽部』の３連続１位というのはすごいよね。

●タロット占い（７位）

あの、とっても神秘的なタロット占いが、ファミコンでお手軽にできるのだ。



★３月３日付

今回	前回	ソフト名	メーカー名	書き換え開始日	得点
1	1	ウルトラマン倶楽部	バンダイ	１月13日	1079
2	7	探偵神宮寺三郎　危険な二人（前編）	データイースト	１月27日	919
3	new	レッキングクルー	任天堂	２月３日	624
4	2	帰ってきたマリオブラザーズ	任天堂	'88年11月30日	507
5	5	VS.エキサイトバイク	任天堂	'88年12月23日	351
6	3	なんきんアドベンチア	サン電子	１月13日	345
7	new	タロット占い	スコーピオンソフト	２月３日	333
8	6	サムライソード	カプコン	'88年12月23日	273
9	9	SDガンダムワールド	バンダイ	'88年１月19日	234
10	4	スーパーマリオブラザーズ２	任天堂	'86年６月３日	197

●協力店　伊勢丹百貨店（東京　新宿）、西武百貨店（東京　池袋）、博品館トイパーク（東京　銀座）、キデイランド（大阪　梅田）、近鉄百貨店（大阪　阿倍野）

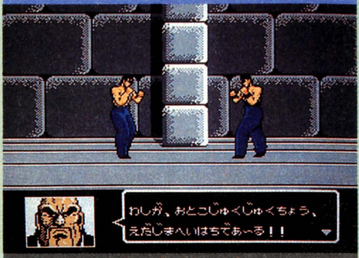
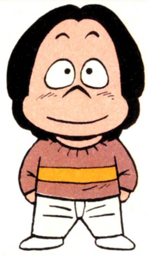
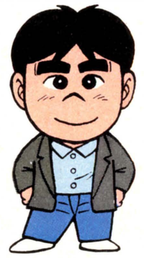
●お買い物に便利●

新作ゲームクロスレビュー

どのソフトを買おうかなってなやんだりするのもけっこう楽しいんだよね



©LIGHT & SHADOWS, INC. SUSUMU MATSUSHITA

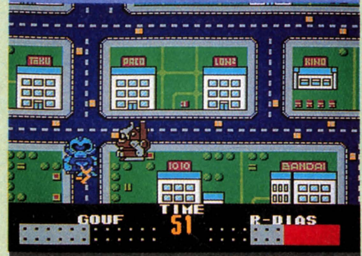
発売日	2月17日	3月3日
作品	ハイドライド3 闇からの訪問者	魁!! 男塾 疾風一号生
		
	カートリッジ	カートリッジ
	パソコン版の人気PRGが、ファミコンに移植された。主人公のレベルに応じて持てるアイテムの重量に制限がある。闇の支配者を倒すのが目的。●ナムコ 6900円	『週刊少年ジャンプ』でおなじみの劇画がゲームになった。4人の仲間の中からひとりを選んでプレイするのだが、途中で交代することもできる。●バンダイ 5800円
評論家		
東府屋ファミ坊  先日いただいたウニは、赤黒くて腐りかけの色をしていたのに、いざ食べてみると特級格の美味だった。やっぱりウニって色じゃないんだね。	**6** パソコンで大ヒットしたゲームの移植版。ようするに『ゼルダ』タイプの画面切り替え型RPGなんだけれども、陰面処理が随所に使われていて、グラフィックはかなりいい。ただ時間制限とか荷物の多さとかカルマとか、うっとおしい要素も多い。リアルさを追求しすぎたような気もするね。	**7** オーソドックスな格闘技ゲーム。プレイヤーキャラを途中で替えることができたり、ダメージ制だったりと、思いきり難易度をさげているのがいい。どんどん新しい面を見てもらおうって姿勢は、なかなか好感がもてるよね。ただその分、比較的奥が浅い。BGMもちょっとさびしかったな。
水野店長  引っ越しをして新しいお部屋でうれしいのだ。それにしても、お金がいっぱいかかっちゃったなあ。やっぱり日本の土地行政は、なっとらんよ。	**6** 『ハイドライド』シリーズって、アクションロールプレイングのひとつの形をつくったゲームだと思うわけね(もちろんこれはパソコン版のお話)。だからファミコン版にも、ぜひともガンバっていただきたい気持ちなのだ。だけども、シナリオ以外のところで、ちょっと不満が残ったのねー。	**5** デッカイ男の人が学ラン着た人と戦ったり、応援団らしき人たちがエールをおくってくれちゃったり、けっこうなんだか硬派な感じのお話なのだ。なにぶんマンガをほとんど読まない私なので、肝心のストーリーとか知らなくて申しわけないね。大味だけど大胆なアクションゲームだね。
森下万里子  『イーディ』という本を、今読んでいます。'60年代を、まさに"生きた"女性イーディ。彼女に心底共感はできないけれど、ちょっと憧れたりします。	**6** これまでのRPGと同じ感覚でゲームしてはいけないんですね。重さや時間のことを考慮しないと、すぐ体力がなくなって、ゲームオーバーになってしまうのです。おもしろい反面、ちょっと面倒な気もします。グラフィックももう少しきれいだとよかったのにな。ナムコさんなんですもの。	**6** 『少年ジャンプ』の"友情・努力・勝利"というスローガンどおりのゲームですね。体力が減ってくると塾生のエールで回復できたり、ほかの仲間と交代できるのがいいのです。グラフィックもきれいですけど、背景がちょっとさびしいのが残念。でも、アイデアが豊富で楽しく遊べます。
TACO・X  足がつると痛いものだが、私なんざ先日両足いっぺんにつっちまった。あんまり痛いので、会社に行かずに家でゴロゴロしていたのであった。	**3** 「なにか新しいことを!」と頑張っているのはわかるんだけど、その努力がみーんな裏目に出ている。重さとか、時間の流れとか、一見リアルなように見えてもゲームの中ではかったるい要素でしかないんだよね。絵も音も単調だし……、基本的に『ハイドライドI』と変わっていないのだ。	**4** 原作に忠実なのはいいんだけれど、ゲームがいまいちなのだ。ごくふつうのアクションゲームになっちゃってて、『男塾』ならではの豪快さに欠けてるんだよね。ど一もエキサイトできないのだ。エールを送ったり、命のロウソクを表示したりして、雰囲気はよく出てるんだけどね。

そのほかに発売されるゲーム

3月3日発売 **早打ちスーパー囲碁** ●ナムコ 5900円 カートリッジ 順位戦、本因坊戦、対局道場の3モードがあり、初心者から上級者まで楽しめる。

3月3日

SDガンダムワールド マップコレクション



ディスクライター書き換え

『SDガンダムワールド ガチャポン戦士』のディスクライター書き換えバージョン。マップは全部新しくなっているが、基本操作は変わらない。

●バンダイ　500円

6　2年前に発売されて好評だった『SDガンダム』の新マップバージョン。コマンドもパワーアップしてるので、前作のファンだった人は絶対に買いだと思う。ただ、前作が発表されたときから2年、シミュレーションブームが高まった今となっては、ちょっと今ふうじゃないような気がする。

8　『スクランブルウォーズ』に関しては高い評価をしている私なんだけど、いくつか不満があったのも事実。たとえばコマンド数が3つしかなかったとかね。それが今回は6つに増えてるし、パワーアップしてるのは明らか。ガンダムファンでなくても一度試してみる価値はございますのだ。

7　『SDガンダム』というと、たしかシミュレーションゲームのはしりだったはず。キャラクターのおもしろさと簡単操作で、人気があったんですよね。それを受けて、新しいマップで遊び直せるようにと、書き換え用が作られたのは、ファンの人に対して、すごくいいサポートだと思います。

5　新マップのリリースってのは、パソコンゲームではよく見かけるけど、ファミコンじゃ始めてなんじゃないかなぁ。そういうところは評価されるべきだと思うんだけど、はたしていま『SDガンダム』で遊んでいる人って、いるのかしら？　本体発売直後だったら、よかったのにね。

3月3日

ウイニングショット



PCエンジン Huカード

3つのモードで楽しめるゴルフゲーム。クセのある6人のキャラクターの中からひとりを選んでプレイできる。同時に4人まで参加可能。

●データイースト　5500円

6　サウンドもよくて、グラフィックもきれいで、画面の見せかたも新鮮なんだけど、もうひとつ夢中になれない。全体的に大味なせいかなあとも思う。テクニックがそれほど重要じゃなくなってくるのだ。パーティープレイにはいいけど、1人できわめるには、ちょっぴり不向きな感じ。

6　マニュアルを読まなくてもスンナリ遊べちゃうのは、つまりゴルフゲームって、みんな操作方法が同じだからなんだろうね。そーゆーわけで、何の違和感もなしに入りこめました。さすがにPCエンジンだからグラフィックもキレイでいいんだけど、これといった特徴がないところが弱いね。

8　マップがすごくきれいで、リアルなのがいいですよね。操作も簡単にうまくまとめてあって、やりやすいのです。スクロールもスムーズだし。ひとりでプレイするのもおもしろいけど、実際のゴルフよろしく、何人かでコースをまわったほうが、だんぜん楽しいと思います。

7　アーケード版『パーディトライ』の移植なのだ。見た目は地味だし、ゴルフ自体もビッグテイスト(大味)なんだけど、低い難易度がやる気を起こさせてくれる。なかでもトーナメントがエキサイトするんだよね。全体的にシンプルな出来なんだけど、とても親しみやすくっていいのだ。

今週のおすすめソフト

とりあえず『ハイドライド』だと思う。パソコンで大ヒットしたゲームだしね。ゲームシステム自体に不満がある人はけっこういると思うけど、ゲームの完成度がどうとかというわけじゃない。ただ、うっとおしいのがやだという人には、向かないかも。

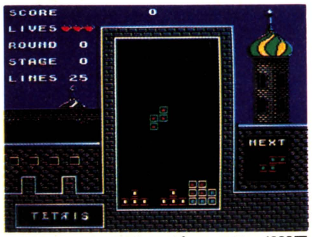
『SDガンダム』をぜひとも試してみていただきたいと思う。なんつってもディスクだし、それも書き換え専用ときては、レッツトライっきゃないわよね。食わず嫌いは、結局のところ自分にとって損なのだなあと、最近つくづく感じている私なのだ。

今回の万里子のオススメは、とくにこれというのがありません。でも、どのゲームも長く楽しめると思います。『ウイニングショット』や『SDガンダム』は、とくにおともだちといっしょに遊ぶときに、ちょうどいいゲームなんじゃないかしら。

今週はちょいと不作。ここはひとつ、ぐっとこらえて我慢野郎に徹するのがよいかと思う。どーしてもオイラソフトを買いてぇんだ、って人には、『ウイニングショット』がおすすめ。あと『SDガンダム』を持っていて好きな人には、『マップコレクション』ね。

読者クロスレビュー

テトリス



ビー・ピー・エス　4900円

9　ほんとーに単純なゲームなのに、いちど『テトリス』の世界に入ると、抜け出せなくなってしまうほど魅力がある。BGMも3つ選べてどれもマルだし。これが1本あれば、何時間でもヒマつぶしができるというスグレものだ。文句なしの力作。

京都府　石川隆史　13歳

ロックマン2



カプコン　5800円

7　いきなりレーザーが横からきて、気がつくと「ぐわぁっ！」ていうケースが多い。とにかくムズい。でも、手におえなくて投げ出すってことはないと思う。やればできるってかんじなのだ。サウンドもいいし、パスワードも親切だよねっ！

茨城県　鈴木紀元　12歳

忍者龍剣伝



テクモ　5500円

7　ストーリー展開がうまくできている。絵はきれいなんだけど、その反面ゴチャゴチャしていて見づらいところや、ダメージをうけるとふっとんで穴に落ちたりするところが、ちょっといらだつ。でもコンティニューが何度もできるからマル。

広島県　鎌倉将史　12歳

お詫び
5号『ハイパーショット基本セット』(バンダイ)の評価で、「音量調節ができない」とありましたが、タイトル画面のサウンドON・OFF切り替えで、銃本体から発する音を消すことはできます。また『タマ&フレンズ』(バンダイ)の評価で「タマは攻撃できない」とありましたが、タマは上から敵を踏みつぶすことができ、まったく攻撃できないということではありませんでした。なお、このゲームはパソコン版からの移植ではありません。以上、評価に曖昧な点がありましたことをお詫びいたします。

3月24日発売　**ファミリーピンボール**　●ナムコ　4900円　カートリッジ　通常の
ピンボールはもちろん、2人でエアホッケーの感覚で対戦もできるのだ。

※このコーナーでの評価は、サンプル版(ほぼ完成に近いもの)を使用しております。サンプル版が入手できなかったゲームについては、欄外での紹介にとどめ、評価は後の号でさせて頂きます。



Software Impression
ソフトウエア インプレッション

昔のゲームをひっぱり出して遊んでみると、これがけっこうおもしろかったりする。もう500本以上も作られてるファミコンゲームだけど、ほんとに進歩してんのかなあって気になっちゃう。

ファミコン

ワギャンランド

ナムコ　発売中　4900円

人気キャラクターのファミコン初仕事

池袋PARCOの模型屋さんに『ワギャン』が置いてある。あの、オリに入っているやつね。で、私はその店の前を通るときに、いつも悩んでしまうのだ。「買おうかなあ、どうしようかなあ」と。そして、たいていは、5分くらい箱を手にとって見てみたりしたあと、その場を離れてしまう。なぜかわからないが、買うのが気恥ずかしいのである（とかなんとかいってるくせに、絵本なんかは堂々と買ってしまう私だ）。

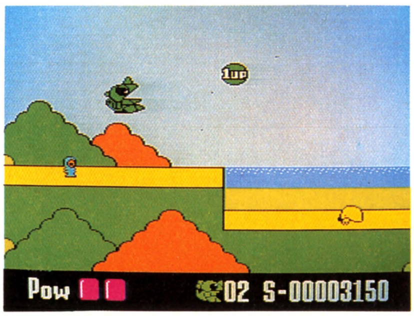
思うに、ナムコは『ワギャン』を第2のパックマンに仕立て上げようとしているのではなかろうか。すでにご承知のとおり、『パックマン』は、アメリカで大変な人気を得た。テレビアニメになり、レコードになり……、我々の想像を絶する人気だったに違いない。ただ、『パックマン』の場合、ゲームが出発点だったのに対し、『ワギャン』では初めからキャラクターとして誕生したという差がある。そして、ゲーム化。

内容は『パックランド』タイプの、ごく普通の横スクロールアクションゲーム。というと、「なーんだ、普通だなー」と言われちゃうかもしれないが、キャラクターが売りということを前提に考えると、こういうゲームにするのが妥当と思われる。あまり奇をてらったところで、アイドル歌手に浪曲を歌わせるようなものだ。そして私がもっとも気に入ったところは、難易度がそれほど高くない点。もちろん、あんぽんたんで、すっとこどっこいな奴でも楽勝!! という簡単さとは、ちと違うぞ。途中でつまずくところは、確かに何ヵ所かあるのだ。しかし、それは、「あー、ちきしょう！ こんなのできるかよバカヤロウ」的な強引な難しさではなくて、「どひー、難しいー。でも、なんとかなりそう」という感じなのである。

この「難しいけど、なんとかなりそう」とプレイヤーに思わせるのは実はなかなか大変なこと。面の最後の大ボスが、しりとりだとか、神経衰弱だなんてのも、一見プレイヤーをバカにしているように思えるけど、そんなことは全然なくて、むしろ負け＝自分の責任とすっきり割り切ることができる。今までのゲームのように、でかい敵がデーンと出てきて、ふんづけられておしまい、じゃ納得できない人だっているでしょ。

アイデアが煮詰まってるのかどうかは私の知ったこっちゃないが、どうも、最近のゲームはシステムが複雑怪奇になりつつある傾向にある。しかし、『ワギャンランド』をやってみればわかると思うけど、単純だから面白い、ということだってあるのよね、うんうん。

ゲエセン上野（アルゴアーキテクト）





ほとんど直線で描かれたグラフィックが印象的なナムコの新作アクション。泣き声で攻撃するっていうのも、なかなか新鮮なのだ。ギャオー。

ファミコン

タマ&フレンズ

バンダイ　発売中　3300円

かわいいネコちゃんが冒険するのだっ

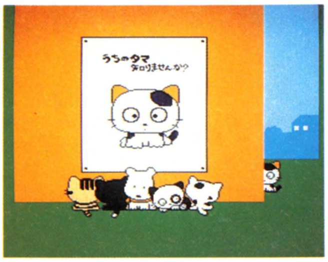
えっへん、何をかくそうワタクシは、とてもプリチーな、ウルトラスペシャルデブネコを飼っておるのじゃ。名前を〝くじら〟というのだが、コイツが非常に私によく似ている。おなかが出ているところや、食い意地が張っているところ、キョーボーなところなど、両手でさえ数えきれんくらいなのだ。

そういえば、このあいだこんなことがあった。私がくじらに、「おー、よちよち」とあまりのかわいらしさにホホ擦りをしていたら、アイツってば、いきなり私の顔(目の下のあたりね)をガブリとかみつきやがったのだ。あまりの痛さに私は顔を両手で押さえ、「チョワチョワチョワ……」などと、意味不明の言葉を発してしまいやした。諸君！　その後、私がくじらにどんな仕打ちをしたかは知りたくないかね。よし、教えてやろう。マユゲを描いてやったのだよ。マユゲを。犬やネコの顔にマユゲ程マヌーなものはないと、私は知っていたのさっ。フフン。

というワケで、トーゼンながら、『タマ＆フレンズ』の主人公、タマにもマユゲはない。うちのくじらよりもかわいいのよね。イッシッシ。とにかく、私みたいにネコが好きな人にはおすすめなのだ。ストーリー内容は、タマが見知らぬ町から、ひたすら自分の家を目指すといった感じ。タマがてくてく歩いてると、上からいろんな障害物が落ちてきたり、ボールが転がってくるから、それをよけながらゴールまで行くのね。タマができる唯一の攻撃ってのは、障害物をふんづけるだけ……。こりゃ、ちょっとむなしいものがあるよね。

だけどこのゲーム、最初は単純で簡単そうに見えても、なかなか難しいのだ。タマが死んじゃうと、また最初っからだし、タマは弱いし。でも本当にかわいいんだよね。やっぱりペットはネコに限る。冬は湯たんぽがわりだし。

桃栗多希子(ぷりぷり娘)





ネコのタマが自分の家に帰るためにいろんな障害物をよけていくアクションゲーム。ネコの立場になって考えてみると、世の中ってけっこう危険。

ファミコン

ウィザードリィⅡ

アスキー　発売中　6500円

ふたたび魔の迷宮に旅立つ勇者なのだ

いよいよパソコンからファミコンに移植されたこの『ウィザードリィ Ⅱ』。じつはこの『Ⅱ』、パソコン版でいうところのシナリオ3のことだったのだ。

ここでポイントとなるのは、シナリオ1からシナリオ3へは、キャラクターの名前、特性値しか移せないという事実っ。

パソコン版『ウィザードリィ』ではシナリオ1からシナリオ2へ、キャラクターのパラメータを、成長させたまま移すことができたのに……。

私はてっきりシナリオ1で育てたキャラクターを、シナリオ2でそのまま使えるものだとばかり思った。シナリオ1の次は、とーぜんシナリオ2が出てくると思った。

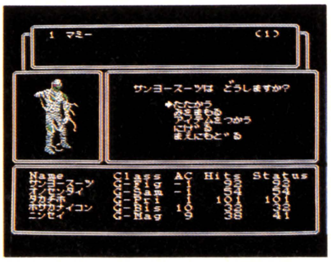
ファミコン版『ウィザードリィ』を遊んでいた人の中にも、シナリオ2のためにワードナ（一番わるーい奴）を倒してからも、ダンジョンをさまよって、レベル上げを続けてた人もいるはず……。そのキャラクターが、『Ⅱ』では名前と特性値しか残らないことも知らないで……。

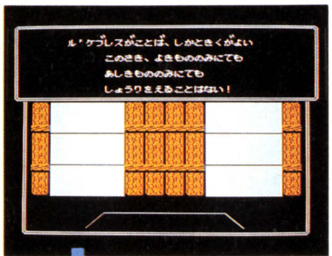
ターボファイルって、こういうことのためにあるんでしょ？　いっしょに旅した自分の分身であるかわいいキャラクターたちを、次の作品に連れていくためにね。べつにセーブした内容がとんだときのための、バックアップじゃないんだよね、ターボファイルってさ。

はっきりいってしまえば、私は『ウィザードリィ Ⅱ』のためにターボファイルを買ったのだ。だからこそ、役にたってほしいわけよ。本来の目的通り、シナリオ2に私のキャラクターを移したい。3600円分の活躍をしてほしい。

ターボファイルの有無で、ゲームを進ませやすくなったりする！　なんて問題があるにしろ、やっぱり私としては、『Ⅰ』のキャラクターをそのまま『Ⅱ』に移したかったな。そこが残念でならないね。

アルト鈴木(ファミ通スタッフ)





ゲームをクリアーしたのに、まだ宝さがしを続けてる人もいるという『ウィザードリィ』。好きな人にはたまらない（らしい）ダンジョンRPGの続編。

ファミコン

ハイパーショット基本セット

バンダイ　発売中　9800円

マシンガンぶっぱなしてストレス解消

キワモノソフトと言っちゃ何か悪い気もするけど、『ファミトレ』とか『トップライダー』とかヘンな操作器具がついてるゲームって意外とたくさん発売されている。この『ハイパーショット基本システム』も、そういったキワモノソフトのひとつなのだ。

私の場合、ヘンなものはいちおう好きということになっている。例えば食べ物にしても、ホルモン焼きだとか上州名物焼きまんじゅうだとかといった下世話なものが好きだし、乗ってる車はヘンな格好してるし、おつきあいしていただいている女性の方々も、なんだか知らないけどヘンな顔してる人が多い(ごめんね)。

んで、『ハイパーショット』だ(これがヘンとは言わないが)。

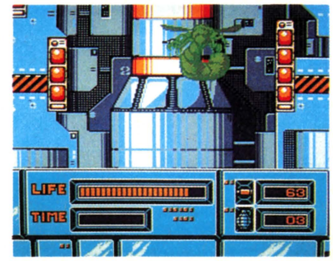
実際にこの『ハイパーショット』に触れて撃ってみると、これがまたけっこう本格的なのには驚いてしまう。重さも約1キロ弱あって、手に持った感触もいいじゃなーいって感じ。しかもトリガーを引くと、銃の中に組み込まれてるオモリが前後にガタガタガタと振れて、いかにもマシンガンを撃ってるような衝撃が味わえるのだ。

ただ、重量感のある感触はすごくいいんだけど、音がちょびっとうるさいのがたまにキズかもね。狭いアパートや隣の家と2センチしか離れてない建て売り住宅だったりすると、ご近所迷惑になる可能性は、確かにある。ま、音を消して遊べばいいんだけどね。

あとゲームの内容なんだけど、これはまあこんなもんでしょ。このシステム自体が、結局のところギミックだと思うから。

それにしても、日本のお子さま方も、こういったオモチャで遊べるようになったんだなあって思うと感慨もひとしお。むかし見たアメリカのテレビ映画の中のぼっちゃんみたいで、私はホントうらやましくなってしまうのだ。

水野店長(大人のファミ通スタッフ)





カートリッジにプラス、体感銃がついてこのお値段。高いか安いかは、実際に撃ってみないとなかなかわからない。リアルな衝撃がたまらない。

セ　ガ

ファンタシースターII

セガ　発売中　8800円

好評RPGの続編のできはいかに……

おっす、はっとりだ。今回はメガドライブの『ファンタシースターII』を俺なりにレビューするぜ。といっても、まだ最後まで行ってないんだがな。まあ、そんなささいなことは気にしないでくれ。

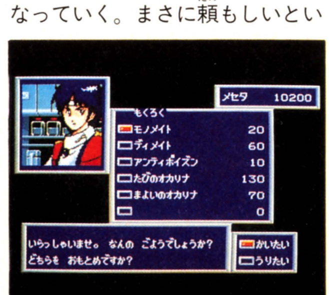
で、一番最初は、主人公とその妹のネイ、このふたりで旅立つわけだ。やっぱり、女の子が初めからいるっていうところがミソだよな。俺は正義感が強いから、か弱い女の子なんかがいると、つい、守ってあげたくなるんだ。まったく、いい奴だよな俺って。我ながらほれぼれするぜ。か弱い女の子が登場するってのも、やる気を起こさせる要因のひとつだよな。なんの目的もなくただ敵と戦ってるだけじゃ、面白くもなんともないだろ。

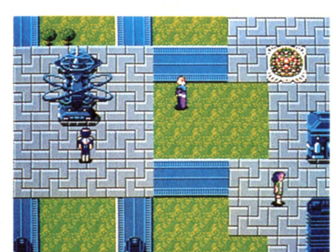
とはいっても、『ファンタシースターII』では、初めからある程度の目的はある。というよりも、短めのエピソードがいくつも折り重なって全体の流れを作っているんだ。そして、その流れのひとつひとつに塔があって、それを制覇しないと先へは進めない。だが、この塔がまた、結構イジワルな迷路になってるんだ。気の短い奴は途中で爆発するかもしれない。しかも、地面と天井の2重スクロールで、マップが取りにくいのだ。

そのかわり、謎自体は簡単。頭を悩ますものもそれほどない。だからわざとマップを難しくしたんだろう(まあ、俺にしてみればこんなマップくらいじゃ、痛くもカユくもないけどな)。

ところで、ネイちゃんは最初は弱々しい女の子なんだが、しばらく進んで、いろいろな武器を手に入れていくうちに、どんどん強くなっていく。まさに頼もしいという言葉がピッタリだ。俺は佐野量子ちゃんみたいにおしとやかなコも好きだが、ネイちゃんみたいなのも好きだ。おっと、女の子ならなんでもいいっていう意味じゃないぜ。わかってくれよな。

はっとり(ファミ通のペット)





これまた人気ロールプレイングの続編。最近"柳の下のどじょう"パターンが、やたらと多いね。今回も、あの美しいグラフィックで迫っちゃうのだ。

PCエンジン

はにい いんざ すかい

ハドソン　発売中　5200円

ヘンなハニワが空を飛んでどこへ行く

フェイスといえば、アーケードゲームの麻雀で有名なメーカーだ。このメーカーがエンジンのソフトを出すと聞いたときは、麻雀ソフトを出すのだとばかり思っていた。ところが、蓋を開けてびっくり。埴輪のゲームなのだ。埴輪が空を飛んで敵を撃つというシューティングゲームだ。変と言えば変だけど、埴輪に目をつけるなんて、やってくれる。ファミ通のゲーマーたちはビビっている。埴輪関係のNHK教育テレビもビビっている。

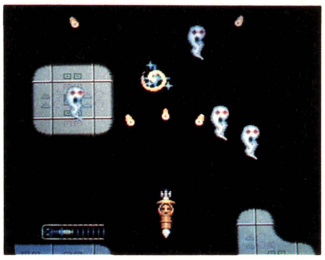
さて、問題のゲーム内容だが、これがけっこうイイ線いってる。たいていの場合、ゲームのテーマというか、素材がこのようなモノの場合、内容に問題があることが多い。よくあるでしょ、みかけだおしってやつ。しかし、このゲームは素材以上に内容もユニーク。渋谷洋一をはじめ、編集部の多くの人々が絶賛しているソフトだ。

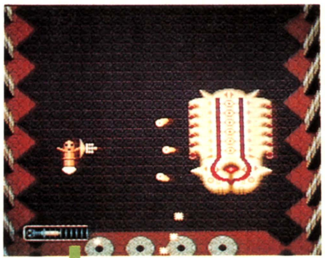
実際にこのゲームをプレイする前の話だが、このゲームは、俺にとってうさん臭い存在だったのだ。だって、自機がかわいい埴輪なんだもん。しかも、タイトルはひらがなときている。ここまでやられると、硬派である俺はメーカーを信用しなくなる。だが、このゲームを一度プレイしてみるとそういう誤解は解けてしまった。ゲームのデキが頑固な俺を納得させた。

一見、おちゃらけているようで、実はいい仕事をしている。マヌケのふりをして、実はキレる。なんともプロフェッショナルな感じ。メーカーのやる気がうかがえる。

ところで、ゲーマーの人々というのもすごい。実際にゲームをプレイしなくとも、画面の雰囲気でそのゲームのよし悪しがだいたいわかってしまうのだ。そんなわけで、ファミ通のゲーマーたちは、5ヵ月も前からこのゲームのノリを見抜いていた。ゲーマーさん、期待がはずれなくてよかったね。

隼一郎(謎のゲーム評論家)





なんで今この時代に埴輪なんだろう。不思議……。でもゲームはとってもよくできてる。爽快感を味わえるシューティングなんてそうはないよ。

このさいだから言ってしまおうじゃないの!!

ちょっぴり辛口

私の意見っ!!



柴田英春〈怪獣ひでごんす〉

「バッキャロー!!　クソゲーッ!!　まったくこんなソフト売りつけやがって!!　作るほうも作るほうなら売るほうも売るほうだ!!　商品知識もないくせに〝オモシロイですよ〟なんて言うんじゃねーッ!!」

最近はココまで思わなくなってきたワタシだが、一時期はホントに怒ったことがあった。

つまんないソフトに対しても怒り爆発しかけたし、店の態度にも怒り爆発しそうになったのだ。そりゃ商売だから1本でも多く売りたい、いや売らなきゃいけないのはわかる。そうとうよくわかる。

でも中身も見せない、店頭で画面も見せてない。売っちゃえばそれまで。絶対に返品には応じませんっていうのはナントカしてもらいたい。悪く言えば、これは昔ハヤッたエッチなビニ本(エッチな本がビニールに包んであって、買ってからじゃないとその本のクオリティーの高さがわからない、男性の心理をたくみに突いたズルイ商品)と変わりないじゃないか。

クルマやビデオはちゃんと乗り心地、画質、いろいろ確認したうえで購入に踏み切れるけど、ゲームソフトにはなぜこれがまったくないのか。

つまんないゲームは作るほうが一番悪い。これは1も2もなく悪い。だが、長年おもちゃ屋さんをやっていながら(ましてやおもちゃ屋さんは発売前にゲームを見られる、遊べるという好条件に恵まれながら)クソゲーを見抜けないというのもナンだと思う。

結果、クソゲーを大量に仕入れたおもちゃ屋さんには大量にクソゲーが展示され、〝ダイジョーブ、これは面白いから、ウソじゃないよ、ホントだよ〟と売りさばかれ、売れるクソゲーができあがるのだ。

これは、かなりの悪循環じゃないだろうか。要するに一番損をしているのは僕らソフトを買う人間なんだぞ。メーカーはヒットしたからいいゲームなんだとカン違いして、次もクソゲーを作る。なんだ、まったくいいことないじゃん。

そういうワケで、ワタシはゲームを遊ぶ人間だけじゃなく問屋さんにもゲームを見る目を磨いていただきたいと考えるのだ。

しばたひではる

飛行機や山やエレベーターなどといった気圧の変化するところに行くと、必ずといっていいほど中耳炎になるという貴重な耳の持ち主。中耳炎なんて、オシャレでナウいじゃん、とか思うわけね。

緊急特集！
ドラゴンクエストⅣ 導かれし者たち

ファミ通開けばそこには『ドラクエⅣ』が……と、毎度おなじみの緊急特集でございます。今週は新しくなった基本コマンド8つと、作戦コマンド6つ、そしてグラフィック関係の新ネタで迫るのであった。よーく読んでちょ。

エニックス　発売日未定　価格未定

基本コマンドは8つなのだッ！

少しずつ新たな情報が明らかになっていく『ドラクエⅣ』特集。今週はコマンド関係の新ネタと、目からウロコがはげ落ちそーな美しいグラフィックをお届けしよう。

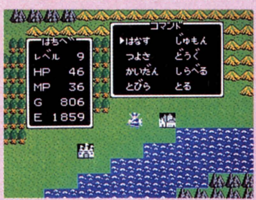
まず、コマンド関係の話から。『ドラクエⅣ』では、ゲームシステムと深く関係する基本的なコマンドが８つに増えているのだ。ん？『ドラクエⅢ』は６つだったのに、あれに２つもプラスされたのか。６つでも十分だったのに、と思う人もいるに違いないが、今回増えた２つのコマンドのうちひとつは『ドラクエⅣ』のシステムにとって必要不可欠なものなのだ。

それは、〝作戦コマンド〟。前号で明らかになった〝馬車システム〟や、〝人工知能戦闘システム〟をつかさどる、いわば『ドラクエⅣ』の中核をなすコマンドだ。

ためしに〝さくせん〟コマンドを選んでみると、〝さくせんをねる〟、〝いれかえをする〟という２つのサブコマンドが出てくる。〝さくせんをねる〟は今後の戦闘をどうやって戦うか、パーティー全員の戦いかたを決定するコマンドで、６つある作戦コマンドからひとつを選ぶ。〝いれかえをする〟はパーティーの入れ替えをするコマンドだ。いずれも『ドラクエⅣ』のゲームシステムに深くかかわるコマンドだから、これをいかにうまく使うかがゲームを有利に進める鍵となるのだ。

基本コマンド回顧録

ドラゴンクエスト



⬅コマンドは全部で8つ。懐かしい〝かいだん〟なんてコマンドもあったね。〝とびら〟コマンドもあったなあ。

ドラゴンクエストⅡ 悪霊の神々



⬅『ドラクエ』から〝とびら〟と〝かいだん〟を除いたのが、『ドラクエⅡ』の基本コマンドなのだ。全部で6つね。

ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…

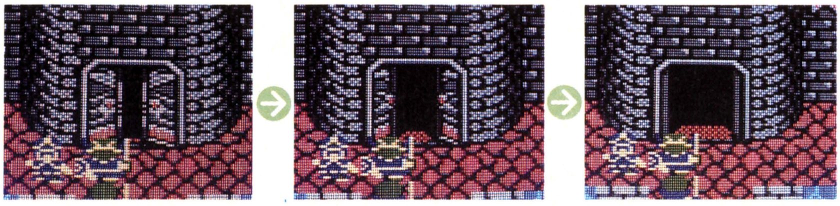


⬅見た目は『ドラクエⅡ』と同じだけど、『Ⅱ』よりも内容的に充実した基本コマンドを持っている。使いやすかったなあ。

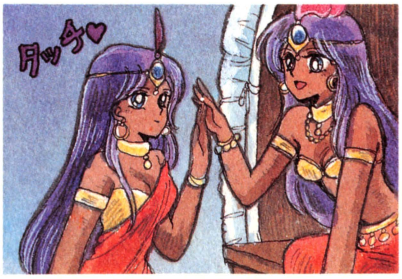
新たに増えた2つのコマンドは？

とびら　扉を開けるコマンドなのだ

パーティーのなかの誰かが鍵を持っていれば、この〝とびら〟コマンド一発で扉が開いちゃうのだ。仲間を入れ替えたりしなくてすむようになっているんだよね。便利だなぁ。



さくせん　作戦決定や仲間の入れ替えね



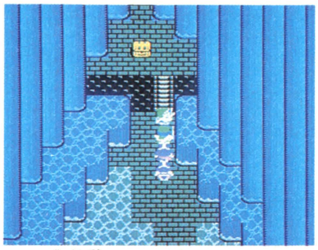
このコマンドには、ふたつのサブコマンドがある。ひとつは〝さくせんをねる〟、もうひとつは〝いれかえをする〟だ。〝さくせん〟は〝作戦コマンド〟を出すためのコマンド。ここで決定した作戦に従って仲間が戦うってわけ。〝いれかえ〟は文字どおり仲間の入れ替えをするコマンド。馬車のなかの仲間と外にいる仲間を入れ替える、いわば『ドラクエⅢ』のルイーダの酒場の役目を果たすコマンドなのだ。

敵キャラも背景もグレードアップしたぜ！

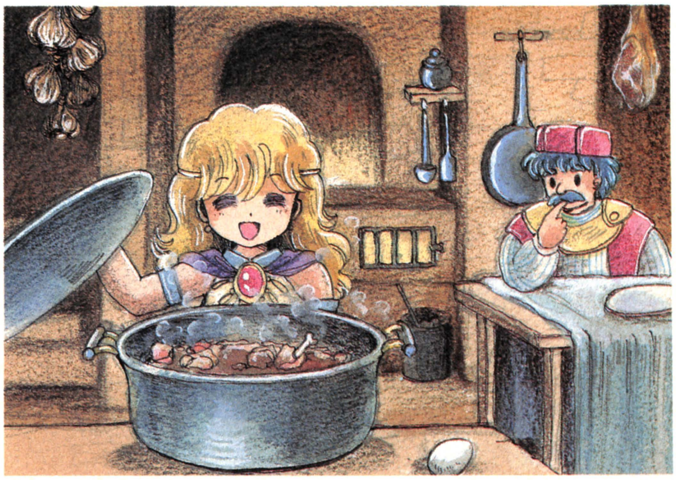
もうひとつの新コマンドは、なんと『ドラクエ』にあって『Ⅱ』、『Ⅲ』にはなかった〝とびら〟コマンドだ。なんでまた復活しちゃったのか？その理由は、『ドラクエⅣ』のゲームシステムを見てみればわかる。

『ドラクエⅣ』では、連れて歩く仲間の数が、多いときで10人にもなる。いまここで、開けるのにある特殊な鍵を必要とする扉があったとしよう。もしその鍵を持つ仲間が馬車のなかにいたら、どうするか？　いちいち馬車から引きずり出して鍵を開けさせる……なんてことをしてたらカッタルイでしょ。〝とびら〟コマンドはそんな面倒なことをしないでも済むように、パーティーのなかの誰かがその鍵を持っていれば扉が開けられるようにしたコマンドなのだ。

『Ⅱ』や『Ⅲ』のときも、扉を開けるのって意外と面倒くさかったでしょ。誰が鍵を持ってんのか忘れたりしてね。『ドラクエⅣ』の〝とびら〟コマンドは、やっていることは『ドラクエ』のそれと同じなんだけど、じつはラクをするためのコマンドなんだよね。

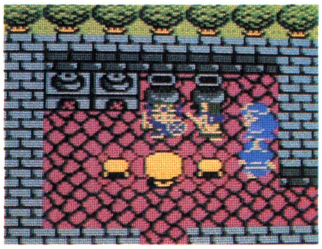


⬆より立体的になったグラフィックが、『ドラクエⅣ』のウリなのだ。



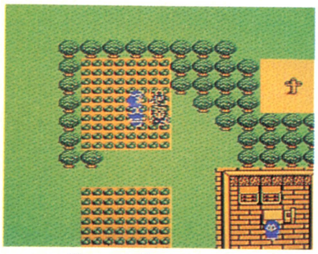
さて、グラフィックは……というと、これがまた細かい！　いままでのシリーズよりも、より細かな描き込みがされている。たとえば扉が開くとき。先の〝とびら〟コマンドで扉を開けると、「ギィ」と音を立てるかどうかわからないが、数段階のアニメーションをへて開くという芸の細かさ。アニメーションだけではなく、ふつうの背景もいままでの『ドラクエ』シリーズ以上に細かいんだよね。

街のなかに畑があったり、台所があったり……。そこに人々が生活しているんだなぁ、って思わせてくれるような背景が用意されているんだな。こんなに凝っているのも、４メガという大容量のおかげなのかもしれないね。

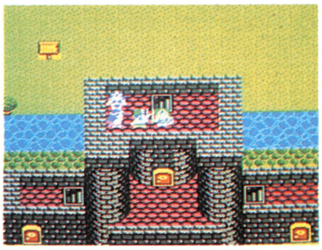


⬆おっと他人の台所に侵入してしまった。こりゃ失敬。つまみ食いしてもいい？

んで、敵キャラ。これも種類が大幅に増えたのだ。その数なンと170種類！　その行動パターンも、４号の特集で堀井さんが言っていたようにバラエティー豊かなものになりそうだ。そんな敵キャラたちに対して、自分の仲間が人工知能を駆使して戦う……、うーん、いまからとっても楽しみなのだ。



⬆これは畑だな。時がたつと作物が成長して刈り入れが行なわれる……のかな？



⬆小さかったお城も、こんなに大きくなりました。威風堂々としていますな。

これがドラクエⅣの敵キャラクターだ

いたずらもぐら



⬆うう、かわいいなぁ。モンスターはもちろん鳥山明さんによるものなのだ。

テラノバット



⬆お、こいつはけっこう強そうな敵だぜ。火を噴きそうな感じがしますね。

コンジャラー



⬆魔法使いの一種のようだが、どこかしらとぼけたところがあるね。

ドラゴンライダー



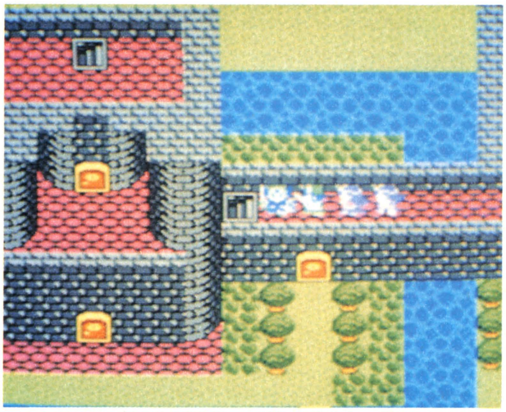
⬆こいつは何度見てもカッコいいのだ。強そうだけど、好きだなぁ。

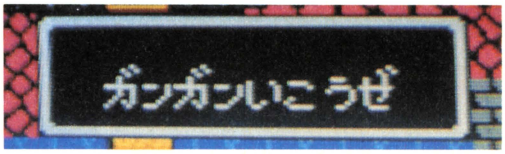
6つの作戦コマンドを駆使して冒険するのだ！

前号で紹介した〝人工知能戦闘システム〟、そして〝作戦コマンド〟。今回は『ドラクエⅣ』の戦闘の中心となるこの〝作戦コマンド〟について、より詳しく紹介していこう。

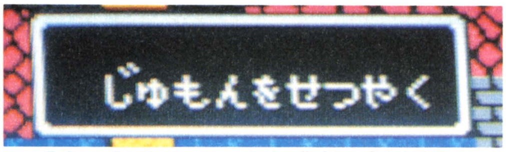
『ドラクエⅣ』の戦闘は、主人公以外はすべて人工知能で行なわれる。仲間たちは自分の意思で戦うんだけど、てんでバラバラに戦われちゃイヤだよね。そこで〝作戦コマンド〟を使って「キミたちにはこーやって戦ってほしいんだけど」と、プレイヤーの意思を仲間に伝えるわけ。つまり仲間たちが戦いかたを考えるときのおおもとになるのが、〝作戦コマンド〟なのだ。

で、この重要なコマンドの種類なんだけど、多すぎず少なすぎず、全部で６種類ある。前号で紹介した〝ガンガンいこうぜ〟、〝じゅもんをせつやく〟のほかに４種類あったのだ。この６種類を見る限り、どうやら〝作戦コマンド〟は、HP、MP、戦闘ターン数の３つの要素を柱に構成されているらしい。たとえば〝じゅもんをつかうな〟の場合はMPの消費をゼロにしろということだし、〝ガンガンいこうぜ〟は最少ターン数でかた付けろってことなんじゃないかな。そこらへんを中心に、編集部で〝作戦コマンド〟の詳しい内容を予測してみたのだ。





⬆⬇〝作戦コマンド〟は、あらかじめフィールド上で出しておくものらしい。つぎに出会う敵に対しては、この作戦で戦うっていうことを指令するんだよね。



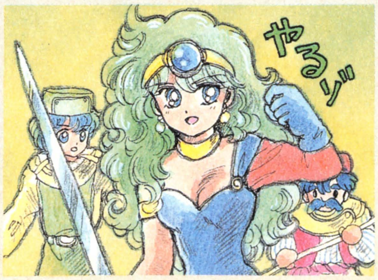
DRAGON QUEST Ⅳ　DRAGON QUEST Ⅳ　DRAGON QUEST Ⅳ　DRAGON QUEST Ⅳ　DRAGON QUEST Ⅳ　DRAGO

作戦コマンド1　みんながんばれ

●いわゆるふつうの戦闘をするのだ

プレイヤーが敵と戦うときには、特別な場合をのぞき効率のよさを基準にして戦略を練るはず。たとえば、この敵は呪文を使うまでもなく力ずくで叩きのめせるはずだから魔法使いにはお休みいただいて、戦士や勇者を中心にして倒しちゃおう。こいつには先にマホトーンかけたほうがあとで食らうダメージが少ないから、少しMPを消費してでも魔法を使おう、とかね。なんの気なしにやってる戦闘だけど、じつはつねに敵へのダメージと消費MP、HPのバランスを考えているはずだ。

で、この〝みんながんばれ〟作戦なんだけど、これはみんながさりげなくやってる〝もっとも効率のいい倒しかた〟を実行する作戦なのだ。自分が受けるダメージを最小限に抑え、なおかつHPやMPの消費量が少なくなるようにして敵を倒したいときに使う作戦なのである。よーするにふつうに戦ってほしいときに使えばいいってわけだ。基本作戦なんだよね。



DRAGON QUEST Ⅳ　DRAGON QUEST Ⅳ　DRAGON QUEST Ⅳ　DRAG

作戦コマンド2　じゅもんをせつやく

●なるべく呪文を使わないでちょーだい

武器による攻撃と違って、魔法攻撃や防御にはMPという制限がある。剣は何回振ってもなにも減らないけど、魔法は使うとMPが減る。MPを減らしたくないのに仲間が勝手に魔法を使うのは、困るよね。そんなときに有効なのが、この〝じゅもんをせつやく〟作戦だ。

この作戦の基本は、「魔法を使わなくても敵に勝てるなら使わない」であって「絶対に使うな」ではない。魔法を使わなくても勝てそうだと仲間が判断した場合は呪文を使わない。逆にどうしよーもなく危ないとき、仲間の誰かがあと一撃でやられちゃうような場合は魔法を使うのである。ただしこの場合も、敵へのダメージと消費MPのバランスを考えてもっとも効率がいい魔法を選んで使う。なるべくMPを切り詰めて戦闘をするのが、この作戦なのだ。街から新しい街への移動や洞くつへ突入するときなど、この先どんなアクシデントが起こるかわからないようなときに使う作戦だ。

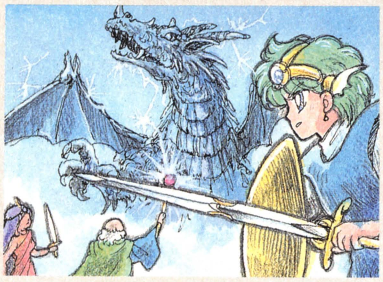


作戦コマンド3　ガンガンいこうぜ

●できるかぎり早く戦闘を終わらせよう

イベントとイベントのはざま、とりあえず経験値を稼いでレベルを上げようというときに、プレイヤーはどういう戦闘をするか？　みんな身に覚えがあると思うけど、短時間でいかに多くの敵を倒すかという戦いかたをするんだよね。万が一やられても経験値は減らないからって、けっこう大胆な攻撃をしたり。この〝ガンガンいこうぜ〟作戦は、いかに早く敵を叩きのめすかをテーマにした、派手な作戦なのだ。

この作戦のもとに戦闘すると、仲間のキャラクターは自分の命や残りHP、MPなどをかえりみず、とにかく早く、短いターン数で敵を倒すように努力する。早く敵を倒すためにはいっけん無謀とも思えるような攻撃をすることもあって、たとえばスライム1匹にギラをかけたりすることもあるのだ。考えられる限り短いターン数で戦闘を終了するべく、パーティー全員がそれぞれ持ちうる最大級の攻撃を繰り広げる作戦なのである。



作戦コマンド4　いのちをだいじに

●とにかく生き延びることを考えてね

どうしてもやられたくないときってあるよね。お金がシコタマたまったけど街まで遠い場合や、目的地まであと少しってときとか。敵を倒すことは二の次にして、とにもかくにも生き延びたいんだぁッ！　って場合に使うとヨロシイのが、〝いのちをだいじに〟作戦だ。

命を大事にするためにはどーすりゃいいかってぇと、簡単に思いつくのが逃走、逃げってやつ。敵の攻撃よりも早く逃げちゃえばやられることはない。逃げるのがもっとも確実な方法なんだけど、この作戦の場合、もう少し前向きな方法をとるのである。まず、つぎの敵の攻撃でやられるかどうかを考える。もしやられる可能性が高いようなら治癒の呪文をかけたり防御をする。もしなんとか生き延びられそうな場合は、息絶える前に敵を倒して戦闘を終わらせようと努力するのだ。その場の状況に応じて、生き延びる確率がもっとも高い方法をとる作戦なんだよね。

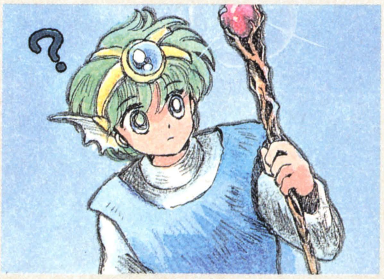


作戦コマンド5　いろいろやろうぜ

●新しく覚えたことを試してみましょー

新しいものを買ったときって、すぐに使いたくなるものでしょ。『ドラクエ』でも効能のわからないアイテムを拾ったときや、新しい呪文を覚えたときはすぐにでも使いたくなるものだ。でも悲しいかな、8〜10人のパーティーとなったとき、操作できるのは主人公ただひとり。ほかの仲間には〝作戦コマンド〟でしか意思を伝えることができないんだよね。だから新しい呪文を覚えた仲間にその呪文を使ってほしくても、直接操作できない……。そこで登場するのが〝いろいろやろうぜ〟作戦なのだ。

この作戦を指示すると、仲間はそれぞれ自分の意思にもとづいていろいろなことを試し始める。新しい呪文を唱えてみたり、未知の道具を使ってみたりするのだ。なかにはまったく場違いの呪文を唱えるヤツもいる。こうしてみると、パーティー全員が『ドラクエⅢ』の遊び人になったよーなものだ。けっこうヘンテコな戦闘が楽しめるかもしれないな。

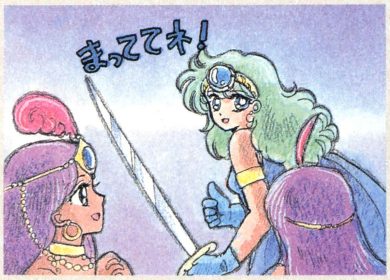


作戦コマンド6　じゅもんをつかうな

●MPが減ったら許しませんからねっ！

もう残りMPがルーラ1回分しかないッ！　このあとの戦闘で魔法を使っちゃうとマズイんだよなー、ってことがよくあるでしょ。ルーラに限らず、あとあとの戦いでダメージ食らったときのことを考えて、ホイミ1回分のMPは温存しておきたい、とか。長旅に出たときによくおこる状況だけど、こんなときに有効な作戦が、〝じゅもんをつかうな〟なのだ。

魔法をまったく使わないことを目的とした作戦だから、仲間の誰かが息を引き取りそうになっても誰もホイミしてあげない、なんて悲壮な事態も起こりうる。この点が〝じゅもんをせつやく〟作戦と大いに異なる。〝せつやく〟は場合によっては魔法を使ってもイイことになってるけど、〝つかうな〟は死んでもなんでも使ったらあきまへんで！と、とっても厳しい。とにかく魔法抜きで敵に打ち勝つべシ、という作戦なんだよね。MPの節約じゃ済まないような場合に使う作戦なのである。



次号も乞うご期待の内容で迫るのであった！

最新ゲーム徹底解剖

- ●ハイドライド3
- ●ウィザードリィⅡ

かめばかむほど味がでるっ!! するめのようなRPGを徹底解剖するのだっ!!

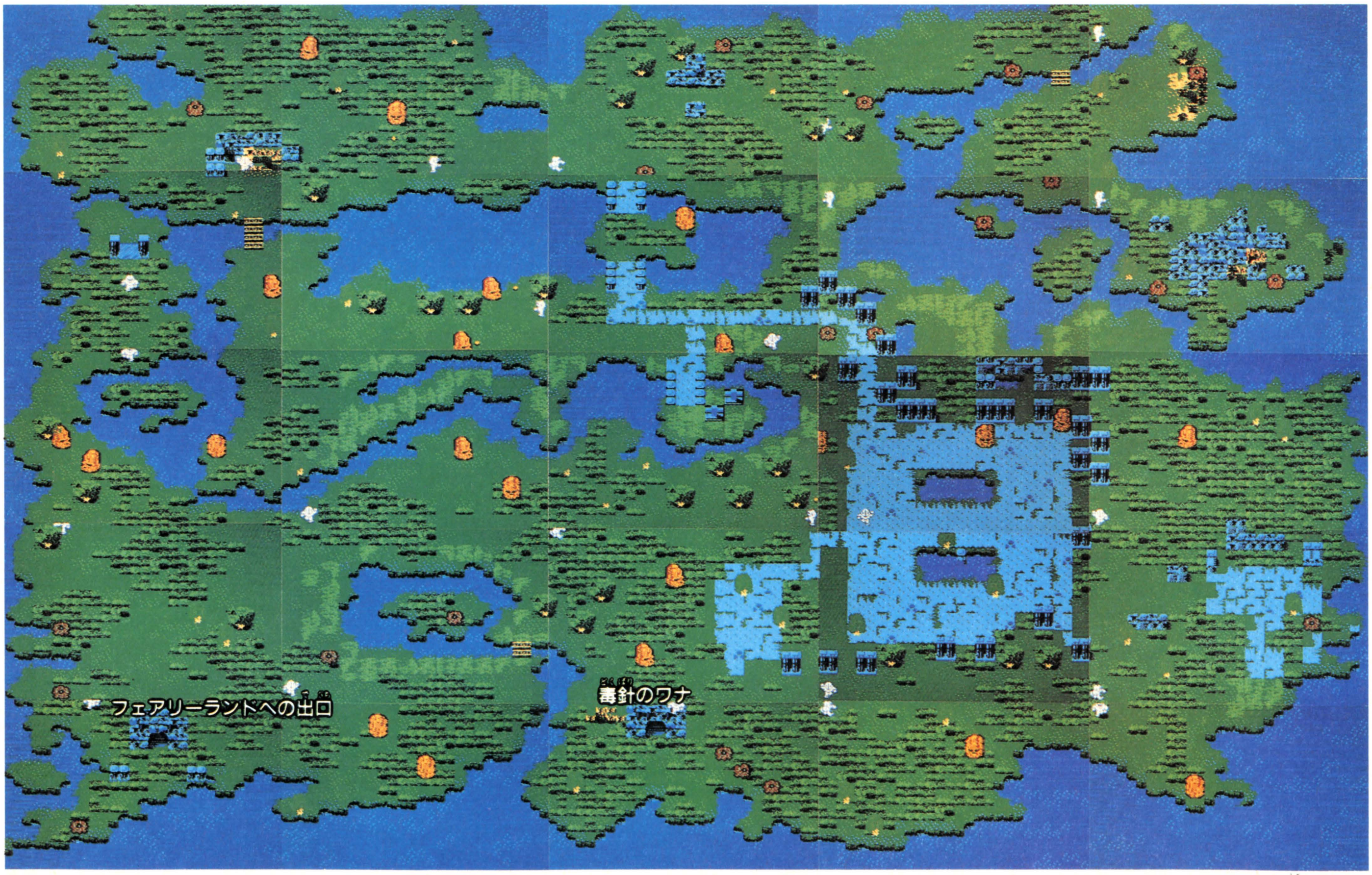


フェアリーランドの平和を守るため、ひとりの青年が長い長い冒険へと旅立った……。冒険の舞台は、地上、天空、宇宙へと果てしなく広がり、ついに異次元世界へと場所を移した。この世界のどこかに、闇の支配者ガイザックが潜んでいる"時のとびら"があるのだ。いち早くその場所を見つけ出し、ガイザックを倒すのだっ! 夢にまで見たエンディングは、もう目の前だぜ。

ナムコ　発売中　6900円

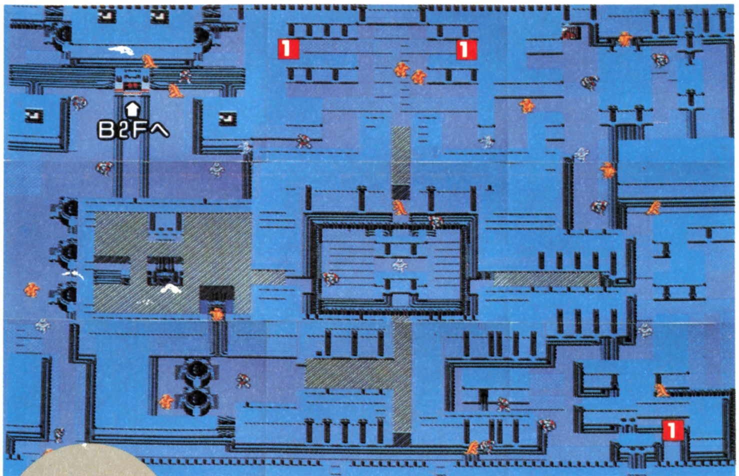
異次元世界のマップを頭にたたき込んでおこうぜ!!

慰霊の洞くつで手に入れた"次元のお守り"を持っていると、フェアリーランドにある時のとびらからこの異次元世界へくることができる。この世界には、幻想の街、時のとびらなど、重要な場所がある。入り口がどのあたりにあるのかってのは、自分で見つけて印をつけておくと便利でいいかもしんないのだ。



※このソフトはシャープのCIでは動きません。

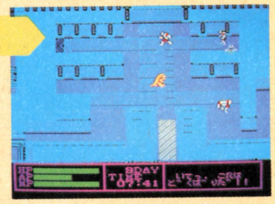
時のとびらへ侵入せよっ!!



時のとびら内のワナをチェック

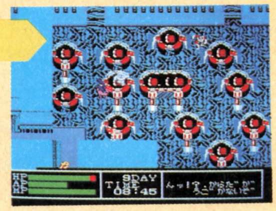
1 毒針（B1F・B2F）

壁のつきあたりなどにしかけられている毒針。この毒針にさわると、歩くたびに体力がどんどん減っていってしまうのだ。



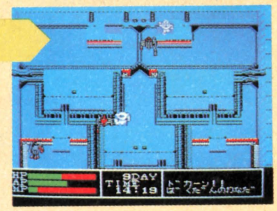
2 とりもちトラップ（B2F・B4F）

このワナにぴたっとつかまってしまうと、身動きがとれなくなる。長時間動けないと思いっきり攻撃されてとてもカナシイ。



3 爆弾（B4F）

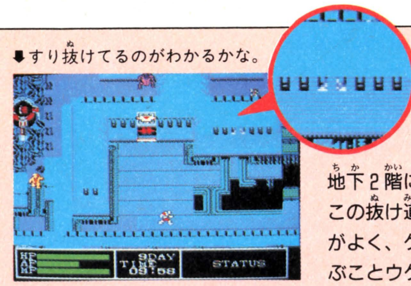
毒針同様、壁のつきあたりにしかけられている。体力が急激に減るので、傷ついているときにひっかかると死んじゃうカモ!?



B1F ついに潜入!! ドキドキドキ★

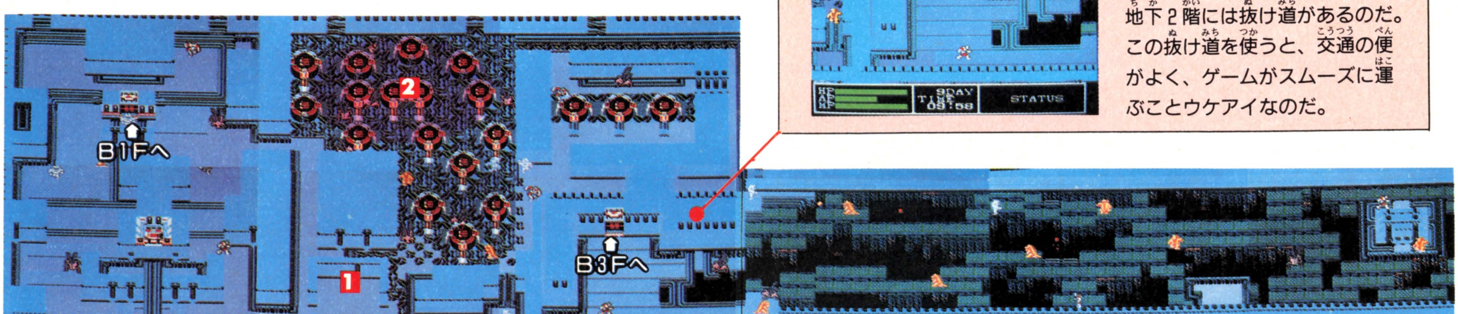
時のとびらの入り口で、バラリスの像を使うとこの地下１階へくることができる。この階では毒針のワナが３ヵ所にしかけられている。マップに①で表わしてあるから注意してほしい。宝箱もあって（中身はナイショだけど）、大切なものが入っているので、忘れずに取っておきたいね。地下２階へのエレベーターは、左上のほうにある。入ってすぐに右上にいって宝箱を取り、そのまま左へいって地下２階へ下りる。このルートが一番いいね。寄り道しても敵にやられるばっかりでいいことないからね。

抜け道はココ!!

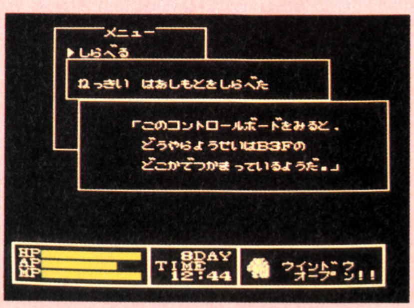


⬇すり抜けてるのがわかるかな。

地下２階には抜け道があるのだ。この抜け道を使うと、交通の便がよく、ゲームがスムーズに運ぶことうケアイなのだ。



コントロールボードを見つけろ!!



地下２階のどこかにあるコントロールボード。このボードを調べると、妖精が地下３階につかまっていることがわかる。妖精がどうして何のためにつかまっているのかはわかんないけど、とりあえず覚えておこうぜ。

⬅いつものチャイムがなかったら、足もとを調べてみよう。

B2F とりもちトラップに注意して進んでいくのだっ

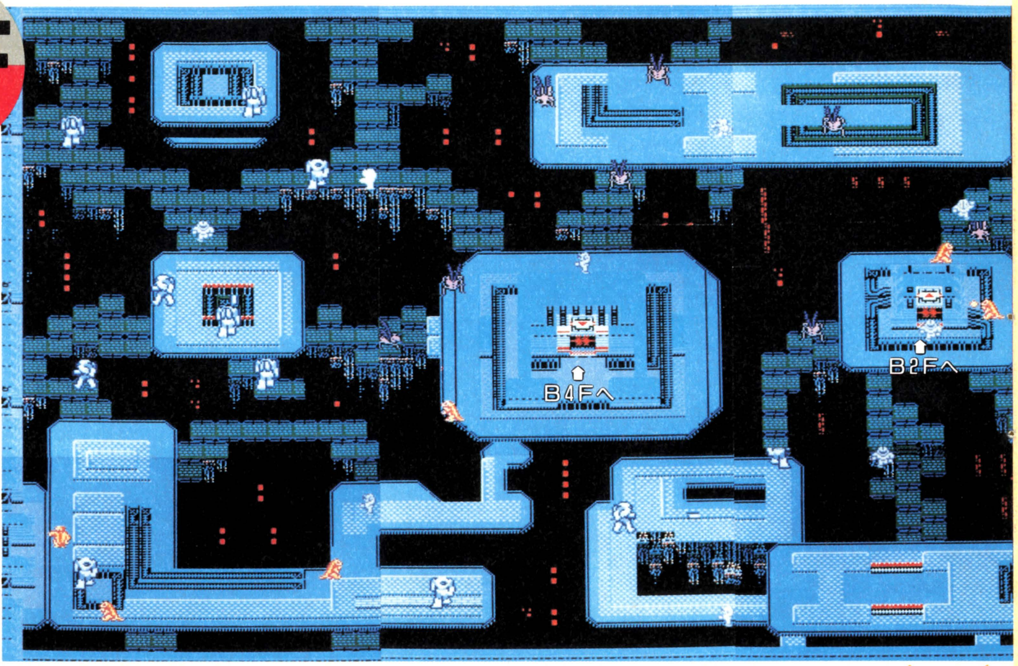
ちょっとイビツな形の地下２階。この階には、毒針ととりもちトラップの２種類のワナがしかけられている。とくにとりもちトラップのほうは、広い範囲にしかけられているので、要注意。ワナのあいだを上手に通り抜けよう。それから、右のほうへ長くのびている場所では、足を道から一歩踏みはずすと、下に落ちて死んでしまう。敵からの攻撃をよけるときも、あせらず慎重にいきたいね。

●マップ内の数字は、それぞれ、1 毒針のワナ　2 とりもちトラップ　3 爆弾のワナの位置です。

足場が少なくて危ないのだ

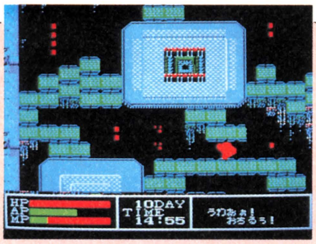
B3F

地下3階の特徴は、とにかく足場が少ないってこと。ちょっとした島のようなものを、敷石みたいな緑の橋でつないでるんだよね。で、この橋が細くて危ないったらありゃしないのだ。ただでさえ細いのに、そこらへんにいる敵は強くてカタくて、しつこくて、ずーずーしい。攻撃してもカタくてあまりダメージを与えられない。「じゃ、よけよう」と思っても、ずーずーしくてしつこいからどいてくれない。そのうち、攻撃されて死んじゃうとか、落っこちて死んじゃうとかしちゃうのだ。ちょっとぉー、なんとかしろよ、こいつらー。やだやだ。



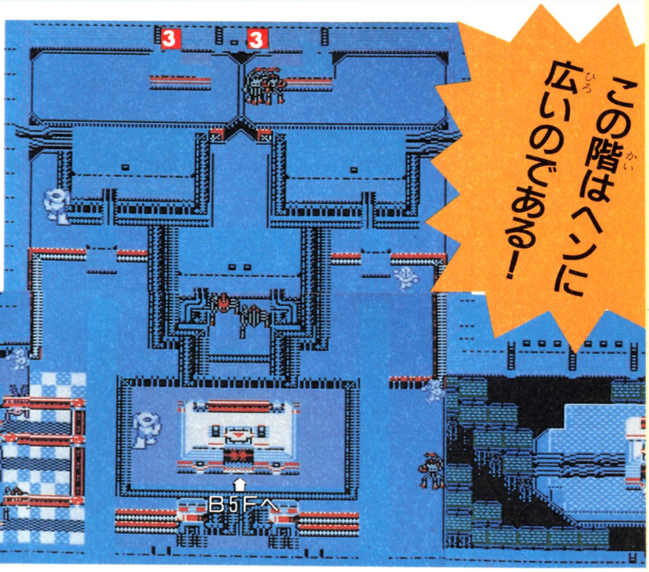
落ちたら最後っ!!

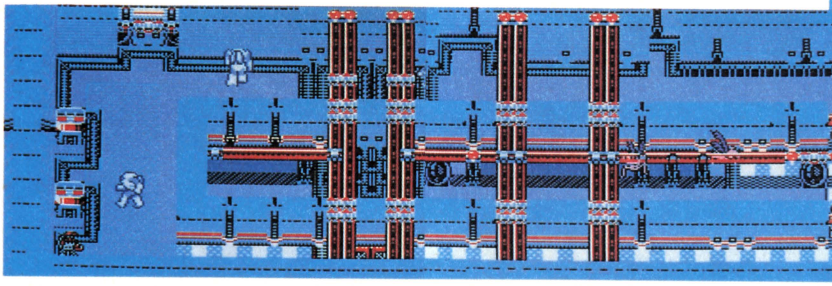
何度も言うけど、とにかく落ちたら死んじゃうのだ。死んじゃうと、前にセーブしたところからやり直しなのだ。だから落ちないほうがいいわけなのだ。



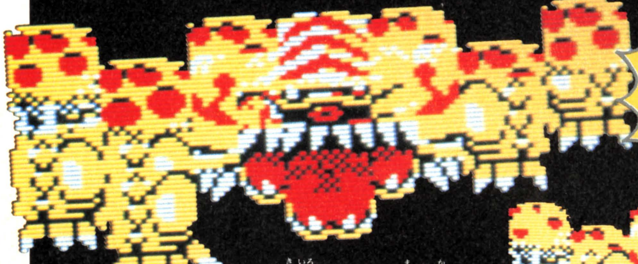
⬅そうそう。こうして真っ赤になって死ぬのだ。

この階はヘンに広いのである!





ガイザックは地下5階にいるのだっ!!



初公開!!
こいつがガイザック



⬆➡黄色いカラダに真っ赤なくち、むきだしの歯。すっげ一気持ち悪いやつ。キライ。

このゲームの最終目的は、闇の支配者"ガイザック"を倒すこと。それはもう知ってるよね。そのガイザックは、この時のとびらの地下5階に隠れている。何度も何度も死んじゃってやり直し、そして、やっとガイザックのところへたどり着くであろうキミたち。その前にちょっとだけ、ガイザックを見せてあげよう。早くこいつのところまで行きついてくれよな。頑張れっ!

妖精を助けてあげよう

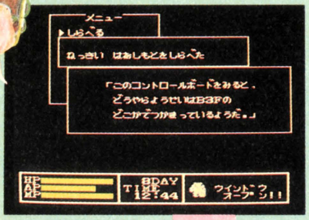
⬇どこかに行っちゃったはずの妖精たちだけど……。



かつてフェアリーランドには、妖精がたくさん住んでいた。しかし、めまぐるしく変わる人間たちの生活についていけず、しだいにその姿を消していったのだった……。その妖精が、なぜかこの時のとびらの地下3階につかまっている。彼女を助けてやれば、強力な味方になることは間違いない!! 必ず助けてあげよう。彼女を助けてあげるには、地下4階で、監禁装置のロックを解除してあげなくちゃいけない。地下3階に閉じ込めておいて、地下4階で鍵をかけておくなんて、ガイザックのやつもなかなかニクラシイやつなのだ。

B2Fで……



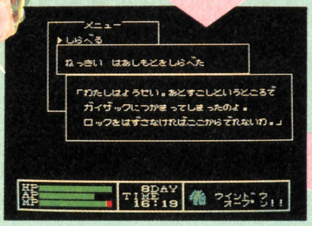


➡コントロールボードで妖精の存在を確認するのだ。

はじめて妖精の存在を知るのが、この地下2階。コントロールボードってモンを見つけて、調べてみようぜ。

B3Fで……



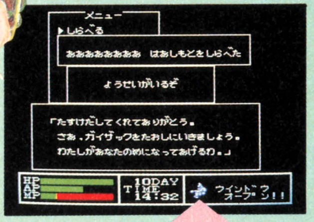


➡妖精の居場所を発見し、お話をするわけなのだ。

地下3階では、つかまっている妖精と話をすることができるのだ。どこかでロックをはずさなければ、逃げられないんだって。

そして再びB3F





➡そしてついに妖精ちゃんを助けてあげるんだね。

ロックを解除すれば、妖精はすぐ助けられる。彼女はキミの"目"になってくれるそうだ。どういう意味なんだろうね。

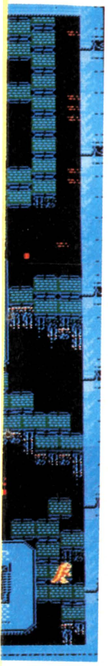
B4Fで……

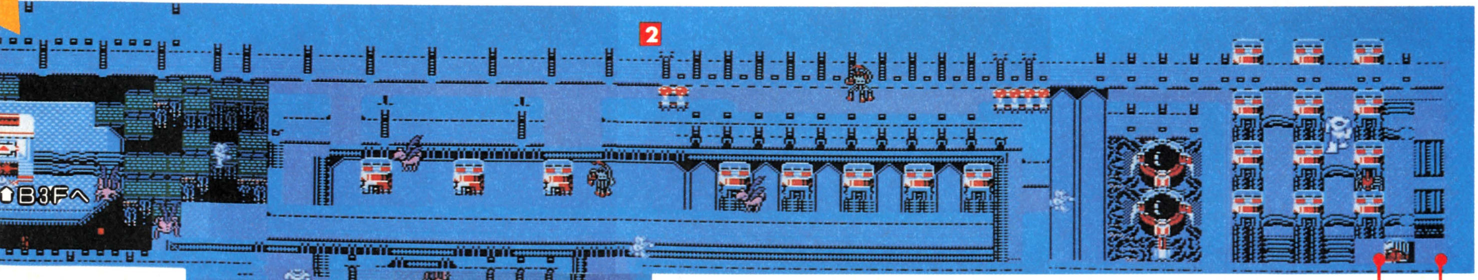


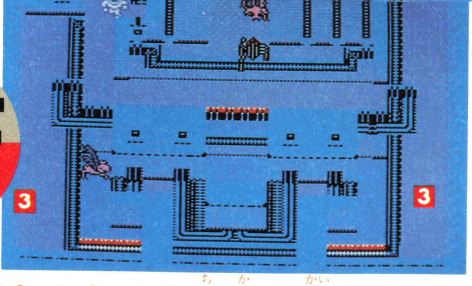


➡監禁装置の場所を見つけ、ロックを解除しよう。

監禁装置は地下4階に設置されている。場所さえ見つけだすことができれば、ロックを解除するのはとてもカンタンだぜ。





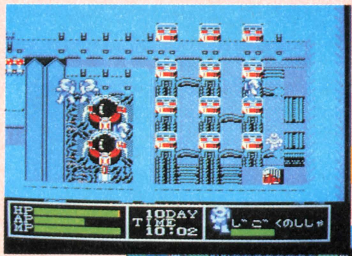


B4F

複雑なカタチの地下4階なのだ

地下4階は、ヨコに思いっきり長く、ちょこんちょこんと部屋が上下に1ヵ所ずつとびだしている。ワナは、爆弾、とりもちトラップ、そして右で紹介しているワープのワナ(?)の3種類がある。この面は、宝箱を取りにさえ行かなきゃ、けっこう簡単な面なんだけどね……。

ここへ来ると地下2階へとばされちゃう!

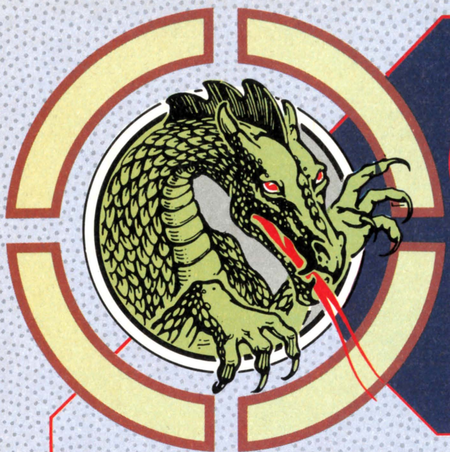




⬆➡上の写真の位置の右下か左下へ行く。するとひゅうんと右の写真の位置へとばされちゃうんだぜ。

地下4階のこの場所には、ちょっと変わったワナがしかけられているのだ。じつはこの場所へくると、地下2階へとばされちゃうのだ。宝箱に気をとられてワナにかかるなよ。監禁装置のロックを解除したあとなら、わざととばされて地下2階から妖精を助けに行くほうが案外近道かもね。

●マップ内の数字は、それぞれ、1毒針のワナ 2とりもちトラップ 3爆弾のワナの位置です。



Wizardry®

『ウィザードリィII リルガミンの遺産』

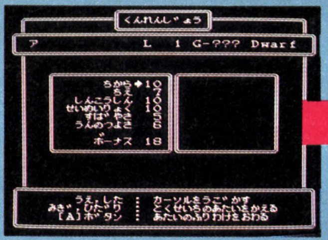
迷宮に潜んでいる凶悪なモンスターたちにコテンパにされて、城に帰ることもできずにパーティーを全滅させてはいないかな。これを読めばキミも百戦錬磨の勇者になれるぞ。

アスキー　発売中　6500円

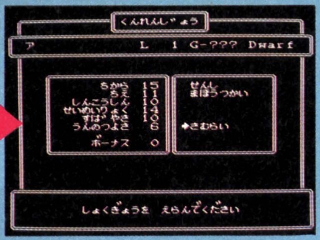
あらゆる手をつくして生き延びろ!!

やはりRPGではキャラクターのレベルを上げることが楽しみであり、また最重要課題でもある。しかし、レベルを上げることは容易ではない。そこで今回の徹底解剖はキャラクターをより楽に成長させることを目的とした、攻略法や便利な秘技を紹介する。さあ、レベルをガンガンに上げてモンスターをサクサク倒そう。

まずは強いキャラクターを誕生させる



⬆ドワーフ、エルフ、ノームの種族のいずれかを選び18ポイントの値を出す。



⬆善、中立のアライメントなら、いきなり上級クラスのサムライになれるぞ。

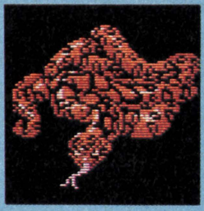
キャラクターは城の外にある訓練場で作成する。そのときにその種族の基本特性値にボーナスポイントが加えられるわけだが、ボーナスポイント5と18のキャラクターでは同じレベル1でも強さは雲泥の差だ。より強じんなキャラクターを作るために、ここはひとつ15ポイント以上の値が出るまでねばってみようぜっ。

どんどん強くなれ！レベルアップだっ!!



さあ、こいつらを倒して経験値を稼ぎまくれ

アナコンダ



⬅弱いうえに毒も持っていない。だが経験値はかなりくれる。カティノで眠らせてから、叩き殺せ。

モートモンスター



⬅レベルが少し上がってきたらこいつだ。経験値はタップリ出すぜ。メイジのマハリトで焼き殺せ。

低レベルのパーティーは敵を選んで戦闘しなければ、生き残ることはできない。それこそ、レベルアップどころの騒ぎではないのだ。効率よく経験値を稼ぐために、ここに2種類の比較的、経験値を多くくれるモンスターを紹介するので参考にしてくれ。

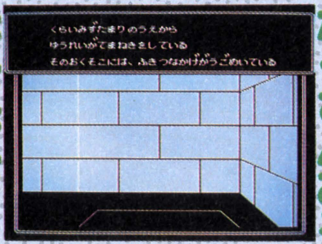
各所にある重要アイテムを手に入れろ

今回のシナリオは善、悪、中立のそれぞれのパーティーが協力しなければ、宝珠を手にすることなど到底できない。たとえば悪のパーティーが幽霊とある物を交換し、それを善のパーティーに渡す。すると、今まで通れなかった場所を通れるようになったりするのだ。



⬆この修道士にボルタック商店で売っている〇〇〇〇〇〇〇を渡すとウヒヒのヒ……。

などなど

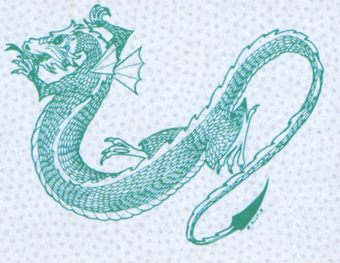


⬆ある物と交換に〇〇〇〇〇〇〇〇〇〇というアイテムを手に入れることができるぞっ。

たくさんある



⬆シップインボトルがあれば、この先にあるとても便利なエレベーターを使用できる。

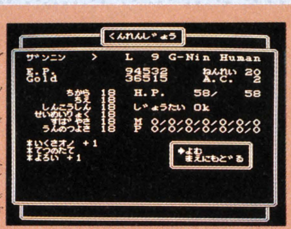


これだけは知っておきたいテクニック大特集!!

ここでは、とても苦しく困難な冒険を少しでも楽にするために最低限、これだけは知っておかなければならない秘技を紹介する。これらの秘技を知っていれば、キャラクターを成長させる時間もかなり短縮できるはず。それに究極の秘技と呼ばれる〝リセット技〟を使用すれば無敵状態になる。なんと、それを使えば死ぬことなど絶対にないのだ!!

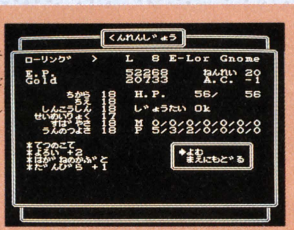
アライメント変更

GOOD忍者



⬅残虐非道の忍者だが、なぜか善のアライメントを持っている。だが、アンホーリーアックスなどを装備すると呪われる。

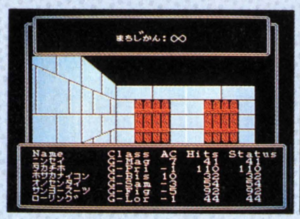
EVILロード



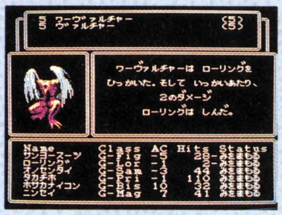
⬅もちろん悪のロードだって作ることができる。友好的な敵にはかわいそうだが死んでもらうぜ。ケッ、今日から俺は悪者だぜ。

キャラクターを作成するときは悪のサムライや善のシーフなどは作れないが、絶対に作れないわけではない。迷宮の中で友好的な敵に出会ったとき、自分のキャラクターが善なら戦い、悪なら戦わずに逃がす。すると、まれにアライメントが変わるときがあるのだ。

究極の常識秘技!? リセット技

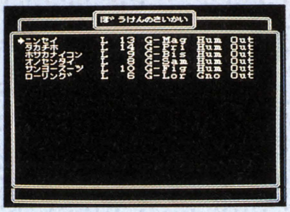


⬆迷宮の中でセレクトボタンを押して、タイマーを無限大に設定する。



⬆どひゃー。死んじゃった。どうしよう。ここは騒がず慌てずリセット。





⬆なんと〝冒険の再開〟を実行すると、全員ピンピンしてる。まさに無敵だ。

まずタイマーの設定を無限大にする。これが大切だ。そして迷宮の中で凶悪な敵にやられて死んでしまったら、Aボタンを押さずに迷わずリセット。これでタイトル画面に戻るので〝冒険の再開〟を実行する。するとなぜか敵と戦う前の状態で全員生きているのだ。

ウィザードラー必携アイテム、ターボファイル

ウィザードラーとは3度のメシより『ウィザードリィ』が好きな人々のことだ。そのウィザードラーの必携アイテム、ターボファイルは超便利。たとえば、キャラクターが死んでしまって、呪文で蘇生させようとする場合。蘇生させる前にターボファイルにセーブしておけば、蘇生に失敗しても何度でもやり直すことができる。

さあ買ってしまえ！

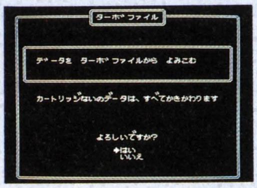


⬅外見はピラミッドのせんたんを切り落としたような感じ。機能美にあふれるこのカッコよさ、1個13600円だ。安いぜっ！

こいつぁー便利だ



⬆これは、あの〝リセット技〟の上級バージョンだと思っていい。



⬆これなら、いくらやられても全然平気。邪道ではない王道だ。

渋谷洋一の ああ Wizardry

私は、どういうわけか『ウィザードリィ』のことを「ウイザードリィ」としか言えない。これと近いものに「フューチャー」がある。しゃべろうとすると「フヒャ、フヒョ、フェ」となってしまう。だが、頭に「ノー」をつけて「ノーフューチャー」と言うとすんなり出てくるから不思議。まあ、そんなことはいい。私が『ウィザードリィ』を好きな理由は、その深く暗い雰囲気が未知の世界を探求するという冒険心を駆り立て、質素なグラフィックがいやがうえにも私の空想力を刺激するからだ。だから、かわいいグラフィックの2頭身キャラが登場する他のRPGは、私にとってどうでもいい存在だ。そう、私は冒険家であり空想家なのだ。『ウィザードリィ』をプレイし続け、体はボロボロ。今や医者にも止められているありさまだ。かわいい2頭身関係のRPGでもプレイしていればすぐに飽きるので体を壊すこともなかったろうに。これも運命というやつか？



最新ゲーム大紹介

ソフトを買う前の参考にもなれば、買ってゲームするときの参考にもなる！

- ●暗黒神話
- ●ドラゴンスピリット
- ●爆笑！ 人生劇場
- ●オペレーションウルフ
- ●ホームラン・ナイター
- ●早打ちスーパー囲碁



古代伝奇ロマンアドベンチャー！

異色漫画家、諸星大二郎の名作『暗黒神話』が、アドベンチャーゲームになった。日本神話やインド思想などが、複雑に織り込まれた壮大なストーリーなのだっ!!

東京書籍　3月24日発売　5900円　カートリッジ

1600年の時空を超え、今、暗黒神が蘇るっ!!



このゲームは全8章から成り、日本に実在する神社や古墳を舞台に、神話の世界と現実の世界とが複雑に交錯する。基本はコマンド選択方式のアドベンチャーゲームだけど、各章の終わりには主人公である武の行く手を阻む、巨大幻獣(暗黒神)が現われ、バトルシーンが展開されるのだ。

GAME STORY

主人公、武の父親は、彼が幼いとき何者かに殺された。それは単なる殺人事件ではなく、武の祖先ヤマトタケルとクマソ一族との、1600年におよぶ戦いの一部だった。クマソ一族は1600年前、ヤマトタケルに滅ぼされたとき、この世に呪いをかけた。それが、父親の死を契機に始まった。

画面の見方



コマンド部分。種類は全部で16種。✚ボタンで選択し、Aボタンで決定するのだ。

知識ポイント。重要な情報を入手すると、2分の1冊ずつ増えるぞ。

手に入れたアイテム類が表示される。「ツカウ」コマンドにしてカーソルを合わせれば使える。

章タイトルや、その画面の場所名が表示される。今どこにいるかが明確になるのだ。

メッセージ部分。その場面の状況や会話などが表示される。

アニメーション部分。その場の状況が手にとるよーにわかるのだ。

知識ポイントに注目！

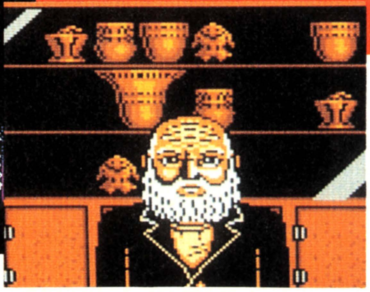
画面に表示される知識ポイントは、プレイヤーがゲームの謎をどれだけ解明できたのかを示す、いわば経験値のようなものだ。各章ごとにこのポイントを稼いでおかないと、幻獣との戦いに勝つことができない。もし敵に負けたなら、まだまだ知識ポイントの点数が足りないということになるのだ。

第1章考古館からスタートだ！



➡考古館には、遺跡で発掘されたものがいろいろと展示されている。

13歳になった武は、父親が使っていた部屋で古い本を見つけた。その本には1枚のはがきがはさまっており、差し出し人は長野県の考古館の館長からだった。消印は父親が殺される1ヵ月前のものだ。武は、父親の死の謎を解くために、その考古館にやってきた。そして……。



手紙の差し出し人はこの竹内という老人

⬆展示物を見ていると、ひとりの老人が現われた。彼が武の父親に手紙を出した館長さんだ。

たて科に行くと



⬆武の父親は、このあたりで遺跡を見つけ、そして殺されてしまった。その遺跡とは!?

石仏が倒れたその奥には…!?



➡重い石仏だけど、中央の石仏を動かしてみると、なんと穴があいている。奥に行こう。

岩穴の中



➡岩穴は、かなり奥まで続いているようだぞ。竹内老人と話して情報を入手しながら進もう。

この剣を取るのだ！

さらに奥に行くと



➡どうやらここが、武の父親の発見したという問題の遺跡だな。



⬆落ちていた土偶を取って調べると、何か刻み込まれている。

8匹のヘビと古代文字…



アートマンとは…

古代インド神話で、世の中の真理を司る最高神のことを、アートマンという。このアートマンを呼び出すことが、呪いを解くカギとなるのだ。



⬆考古学的見地からしても、この剣は採取しておくべきだね。ここでもういちど、土偶を調べとくといいよ。

左に移動すると……



⬅剣を持ったガイコツが現われた。このガイコツは、巨大な獣にかみ殺されたようだぞ。



アートマンの力によって開かれる!?

あっ 岩が崩れた！



➡突然、岩が崩れ落ちてきて、出口をふさがれてしまった。どこにも移動できない。さてどうしよう。



⬆あたりをいろいろと調べてみると、壁に書かれた古代文字を発見。なになに、エート。

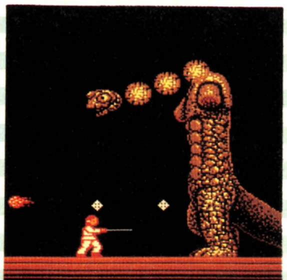
⬇あらかじめアイテムとして持っている、父親の本を使って、古代文字を解読しよう。





⬆「アートマンとなるものによって開かれる」と解読したとたん、壁だと思っていた部分が開いちゃった。

開いた扉の奥にはタケミナカタが！



ひたすら戦うのだ！

➡さっき取った剣を武器に戦おう。ふつうのアクションゲームの要領でいい。

⬅開いた扉の奥に入ると、両腕をもぎ取られた幻獣が現われた。こいつが第一の暗黒神・タケミナカタなのだっ！



武の右肩にはヘビの聖痕が!!



タケミナカタを倒すと、面クリだ。そして、武の右肩にはヘビの聖痕がつけられた。この聖痕の意味するものは!?



竜の新しい伝説を創るのはキミなのだっ!!



ついに、ファミコン版『ドラスピ』の登場なのだっ!! 首をドラゴンのよーにながーくして待ってたよん、てな人も多いんじゃないのかな? さあ、究極シューティングの始まりだ。

新たなる伝説

ナムコ 4月14日発売 5200円

物語の主人公はアムルの息子なのだ!!

死闘のすえ、勇者アムルはザウエルを倒した!!

アムル



⬆剣にピカピカっと雷が落ちて、ドラゴンに変身するのだ。

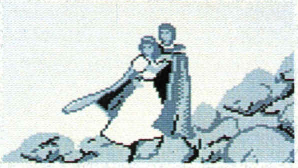


ザウエル

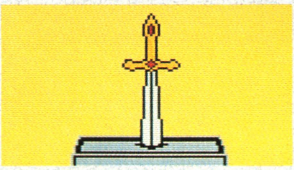


⬆宿敵ザウエル。強かったよね。今回は、初めから登場するのだ。

新しい勇者の名はレイスだ!!



⬅アムルとお姫様は結婚して、めでたしっ!!



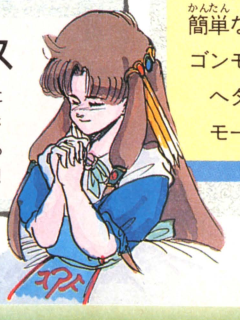
⬅でも、アムルは古傷がたたって、死んだ。

ゲームの目的は、邪神ガルダに捕まった妹イリスを助けること。キミの操作するドラゴンは、3回敵の攻撃を受けるとアウトだ。対空ファイアーと対地ファイアーで敵を倒しながら、進もう。卵や光る敵を撃つと、カプセルが出現!! カプセルの効果には、対空ファイアーの威力を3段階にアップするものや、ドラゴンの首を3本まで増やすものがあるぞ。



邪神ガルダ

⬅悪のとだえることはないっ!! 邪神ガルダが、再びこの世を暗黒に……。

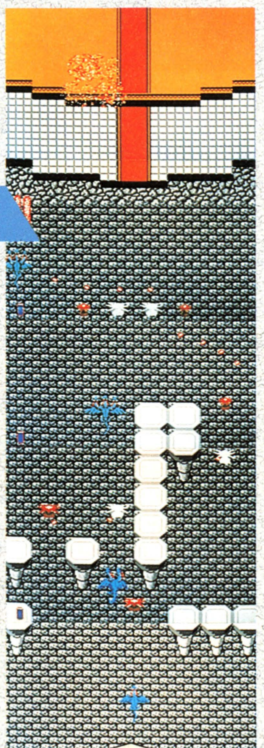


アムルの娘イリス

➡レイスも、アムルのようにドラゴンに変身!! 邪神にさらわれた妹のイリスを助けるのだ。ああ、美しい兄妹愛!!

2つのモードがあるのだ

最初にキミは、ザウエルと戦わなくてはならない。もし、ザウエルに勝てれば、『ドラスピ』がうまいとみなされて、ブルードラゴンモードに挑戦できるのだ。



これがテストだぞ!!

ゴールドドラゴンモード

GOLD DRAGON



ザウエルに負けたキミは、このモード。6回ミスするとアウトだ。

ブルードラゴンモード

BLUE DRAGON



これで遊んでこそ、『ドラスピ』通。もちろん、3回ミスると、アウト。

ゴールドだと悲しい!!

で、負けちゃうと簡単なゴールドドラゴンモードが始まる。ヘタな人は、このモードで練習ね!?

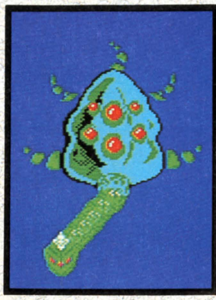
START

このテストの攻略法は、ただひとつ。取れるアイテムをすべて取るということだ。地上を撃ちまくるべしがんばれっ!!



エリア1とエリア2のマップだ!!





プレシオザウルスの弱点をねらえ!!

コイツがエリア1のボス。首をクネクネしながら、炎を吐いてくるぞ。弱点は頭だ。強そうに見えるけど、ちゃんとパワーアップしてれば、楽勝!!





貝だって、飛ぶぞ!!



海中から急襲してくる多数の貝!! 撃ちおとしちゃおうね。

ムササビ野郎だっ!!



ムササビ野郎が、襲来!! 地面を歩いたり、空を飛んだりと、本当にイヤなやつ!!

卵を撃ってみよう。

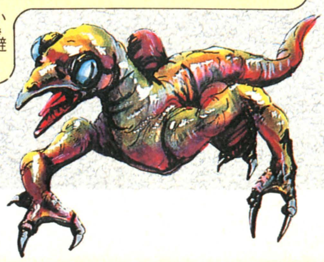


卵は必ず撃つこと。パワーアップアイテムが出現するのだ。

炎に注意せよ



スタート直後、いきなり炎が飛んでくる。ぼーっとしていると、直撃をくらっちゃうぞ。また、この炎は破壊不可能だから、避けるしかないのだ。さあ、避けろっ!!



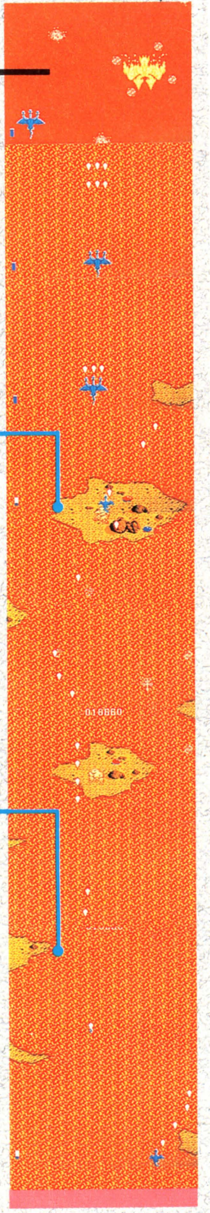
START AREA1



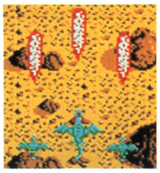
ラウンドフィーニックス あつい あつい火の鳥だ!!

エリア2のボスは、巨大な火の鳥、体の周りには、火の球がグールグル!! うまく火の球の間をぬって、攻撃するべし!! パワーアップがはんぱだと、けっこう苦労するのは間違いなしだ。準備が大切!!



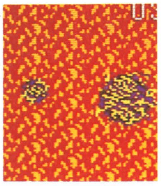


こんなパワーアップも!



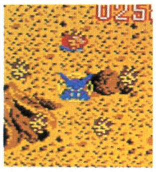
こんな驚きのパワーアップもある。ドラゴンにオプションがついちゃうなんて、ステキだと思うわけ。

火の球を避けるか!?



火山から熔岩のカタマリが飛んでくるぞ。破壊しても、散らばるからヤになっちゃう。避けてもいいね。

堅い敵がでるぞ。注意!!



こいつが、けっこうカタい。首を増やして、火力もアップしてれば楽勝なんだけどねぇ。

いきなりの飛空隊!?



火の鳥が連なって飛んでくる。ヘタして、接触しないようにね!

START AREA2



人の一生をゲームにしたらすごくおもしろいだろうなあと思っていたところへ、どーんと登場したのが、この『人生劇場』だ。人生の喜怒哀楽をおもしろおかしく味つけして、とっても楽しめるボードゲームになっている。4人までマルチプレイが可能なので、友だちとワイワイ遊んで、人生の勝利者をめざしてほしいのだ。

タイトー　3月17日発売　5900円



人生の道のりが長いように、このゲームもゴールまでかなり長いのだ。まあ、それだけ長く楽しめちゃうってことだけどね。まずは少年・少女編からスタートして、青春編そして波乱万丈の怒濤編と続く。プレイヤーは知力、体力、ツキの3要素をうまく成長させながら、大学受験や結婚や、はたまた財テクなどのホンモノの人生にでてくるようなイベントをクリアーしていく。そして、ゴールインするまでにどれだけ自分の財産を増やせるかを競い合うのだ。長い道のりだけど、がんばれ。

まずは自分の分身をつくっちゃおう？

ゲームを始めるまえに、プレイヤーは名前、性別、はたまた血液型から顔形まで自分の好きなように選べてしまうのだ。

名前



⬆まずは自分の好きな名前を、4文字まで入力するのだ。

性別



⬆つぎは男の子か女の子のどちらでプレイするか決める。

血液型



⬆今度は血液型。選んだ血液型によって性格が違うかも。

そして顔形



⬆最後にはなんと、顔のカタチまで自分で選ぶのだ。



少年・少女編からスタートなのだ

長い長い道のりのこのゲームも、最初は少年・少女編からスタートだ。ここの大きなイベントは、小学校と中学校があるのだ。





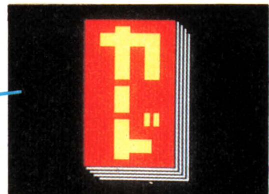
➡ハテナのマスの中には、当たりとはずれがあるから注意。ところで上のほうに意味ありげにある神社は何？

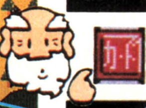


➡神社に入るとおいなり様がいるのだ。知力、体力、ツキのうちひとつを増やしてくれるぞ。こりゃうれしい。









⬆カードの中身は当たりとはずれがあるぞ。



➡このマスを通ると、おこづかいが入る。大人になると給料日だ。





⬅どうやら当たりだ。家族で海外旅行！



⬅わーはずれだ。おねしょをしちゃった。

小学校ではなにがあるのかな？

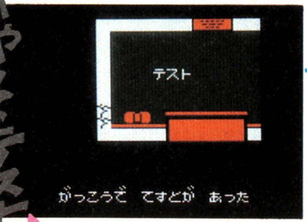


ドキドキ

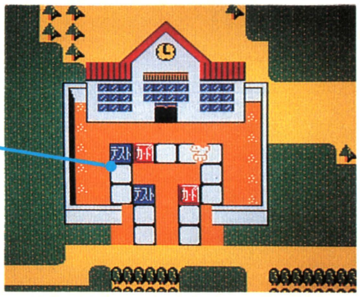
少年・少女編で、最初の大きなイベントがこの小学校。いやーなテストや楽しい運動会がキミを待っている。

小学校ときたからは勉強だ

りやくなテスト



➡このマスに止まるとテストなのだ。得点によって知力が増えるので、高得点を目指せ！



勉強ばっかりやってらんないよー



ゲーセンなのだ

⬅小学生だって、勉強ばかりやってちゃ体に毒。たまには息ぬきしないとね。そこでみんなも大好きなゲームセンターの登場なのだ。



なんとインベーダー

⬅始業ベルの音も高らかに『インベーダー』の始まり。限られた弾数で、確実にアルファベットを撃ちおとせ。

元気よく運動会なんてのもあるぞ

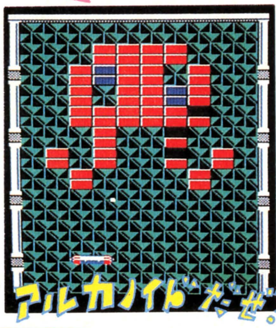


⬆学校の風物詩、運動会。ここでは友だちと直接勝負だ。勝てば体力が増えるぞ。



⬆種目はトラック競争。Aボタンの連打で相手より早くゴールインするのだ。

⬅今は懐かしい『アルカノイド』。残念ながらアイテムは出ないし、一面だけなのだ。うまくクリアーすれば、ツキが増えるぞ。



アルカノイドだぜ！

授業参観でニガ手



⬆親に見られてて授業するなんて、ツイてないよね。ツキが減ってしまうのだ。



初恋なのだ。

⬅もしかしたら、将来この子と結婚しちゃうかもなのだ。

そして卒業のときが



⬅実にいろいろなことがあった小学校だった。

次は中学校だ！

人生の道のりはまだまだ長い



"人生の別れ道"って言葉があるよね？　このゲームも先に進むほど、そんな場面にでくわすはず。たとえば、高校を卒業して大学に進むか、それとも就職するかとか、社会人になってサラリーマンになるか歌手の道を選ぶかといった具合。どちらを選ぶかは、プレイヤーであるキミ次第。あたりと出るかはずれと出るかは誰もわからないのだ。



甲子園出場！

⬅幸運にも甲子園で優勝すると、将来プロ野球選手になる。



グレる

⬅人生まっすぐに生きられない人も、なかにはいるわけね。



結婚！

⬅意中の人とめでたく結婚するのは、とっても大変なのだ。



受験！

⬅大学の入試科目も、なんとあのインベーダーなのだ。



財テク！

⬅怒濤編では株を売買することができる。財テクってわけ。



ジュニア誕生

⬅めでたくご出産なのだ。なんかとっても幸せそうな家族。

さあーキミは人生の勝利者になれるか!?



よくゲーセンに通っている人なら、このゲームのアーケード版で遊んだことがあるはず。そう、この『オペレーションウルフ』は、アーケード版の移植なのだ。なんでもファミコン版では、ガン、トラックボール、ジョイパッドという3通りでプレイできるそうなのだ。そういう優しい心づかいがニクイね。

タイトー　3月31日発売　5900円

光線銃でもトラックボールでもジョイパッドでもできる

●このゲームの遊びかた

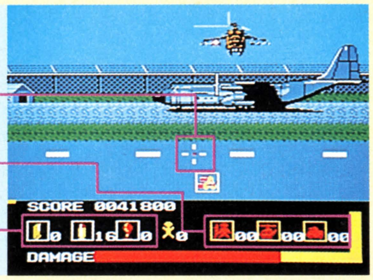
このゲームは光線銃とトラックボールとジョイパッドのどれでもで操作することができる。全部で6つのステージがあって、自分で戦略を考えながら敵を攻撃していくことができるぞ。各ステージによって、クリアーしたあとのメリットがちがうので、よく考えてから行動に移すのが大切だ。おまけにクリアーしたルートによって、異なったエンディングが見られるといった、超スグレ物。もう、ドンパチ本格的なゲームなのだよ。

■画面の見かた

照　準　ガンのとき以外は出ているので、これでねらいを定めよう。

アイテム　銃の弾の数、爆弾の数、救った民間人の数がひと目でわかるの。

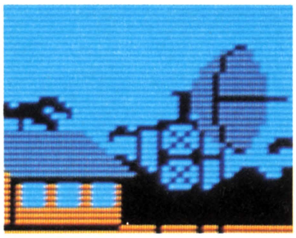
敵の数　敵の人数や、ヘリコプター、戦車の数の残り数を教えてくれる。



ステージは全部で6つ!

スタートしたときは、通信所、ジャングル、弾薬庫、集落の4つのステージがあり、ジャングルをクリアーすると収容所が、収容所をクリアーすると空港が現われる。

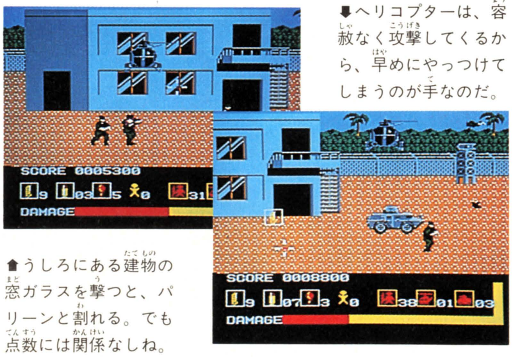
通　信　所



⬆ここをクリアーしてしまえば、敵の数が、もうこれ以上増えなくなるのだ。

通信の妨害だ!!

このステージでは、敵の通信を妨害して、敵兵の増員を防ぐことが第一の目的。通信所をセレクトしないと、1回ごとに敵兵が3人、ヘリコプターが1機ずつ増えるので、まずはどこよりも先に、この通信所をクリアーすることが大事なのだ。



⬆うしろにある建物の窓ガラスを撃つと、パリーンと割れる。でも点数には関係なしね。

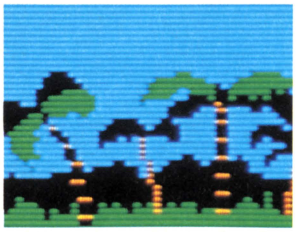
⬇ヘリコプターは、容赦なく攻撃してくるから、早めにやっつけてしまうのが手なのだ。



成　功!

⬆これが成功したときの画面なのだ。やったね!

ジャングル



⬆ジャングルに行く前に、集落で休息をとっておいたほうがいいかも……。

ここでは情報を

深い深いジャングルの森だ。最後にひとりだけ残る敵兵に、人質がいる収容所がどこにあるのかを聞き出そう。ここをクリアーすることにより、セレクト画面に収容所の絵が現われ、選択可能になるのだ。つまり、ここをやらなきゃ収容所へは行けないってこと。



⬆画面の右下に見えるアイテムを取れば、ダメージが少しだけ回復するのだ。見つけたらすぐ取ろう。なによりも体力が大事なのだ。

人質だっ!

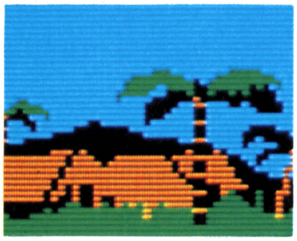


⬆ジャングルのステージの最後に出てくる。人質を助けよう。



⬆敵を全滅させると、ひとりだけ白旗を振っている奴がいるのだ。こいつに収容所の場所を聞き出そう!殺しちゃダメだからね。

集　落

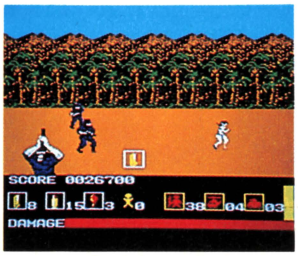


⬆行っても行かなくてもクリアーできるけどダメージ回復ができる場所だ。

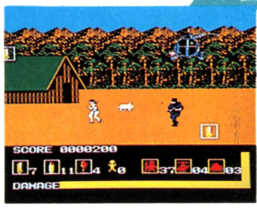
休息を得よう

敵にやられたり、味方の人をまちがえて撃ってしまったりすると、だんだんダメージが増えていく。P印のアイテムを拾うと、少しだけ体力は回復するが、たくさんダメージを受けているときは、ここを目指そう。クリアーするとダメージが20目盛り回復するぞ。

⬇まん中に出てるアイテムは、弾のストック。弾がなくなってしまうとゲームオーバーになってしまうので、できるだけ取るように心がけよう。



動物を撃つと

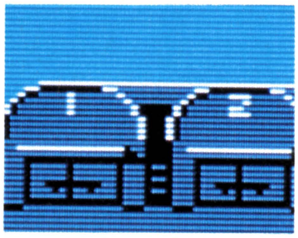


⬆いちばん左にいる人は民間人なので、殺さないようにしよう。殺してしまうと、自分のダメージが増えてしまうのだ。



⬆画面上に出てくる動物を撃つと、アイテムが出てくるのだ。

弾　薬　庫

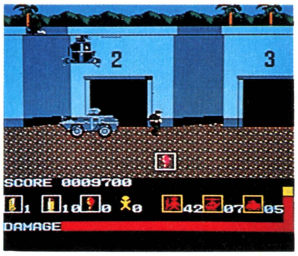


⬆ここも行かなくてもゲームクリアーには関係なし。弾の補給はできるけど。

弾薬を補給

弾薬がなくなってしまうと、いくら体力があっても、その場でゲームオーバーになってしまうのだ。弾が少なくなったなと思ったら、次の戦いにそなえて、この弾薬庫をクリアーしてみよう。クリアーすると、マガジンとロケット弾のストックが最高の９になる。

⬇まん中に出ているアイテムは爆弾。こいつをたくさん拾っておけば、めんどうなヘリコプターも一撃でやっつけられるので、すごく便利なのだ。



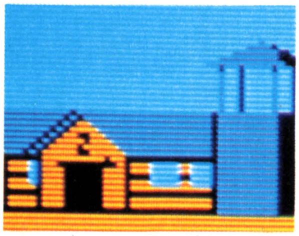
弾がなくなったり傷を受けると…



⬆弾薬庫には民間人がいないので、とにかく撃ちまくれ。弾が少なくなっても、クリアー後は満パイになるぞ。

⬆弾がなくなったり、ダメージが最大になると、いきなりゲームオーバーになる。

収　容　所



⬆ここは絶対に寄らなくてはならない。人質を救って空港にいそぐのだ!!

5人の人質を救え!

ここが最重要地点なのだ。ここでは全部で５人の人質を救う。画面の右から現われる人質を、傷を負わせずに左まで歩かせれば救ったことになるのだ。人質をひとり以上救出してクリアーすると、脱出する場所の空港が現われて、選択可能になるのだ。

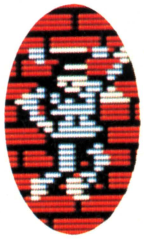
⬇左のほうで、ゾンビみたいにフラフラ歩いてる人が、カワイソーな人質。救ってあげるとお礼を言ってくれたりして、心くばりがニクイのだ。



人質を撃ってしまうと



⬇人質を撃ってしまった結果がこれ。



⬆これだけ敵がウヨウヨしていたら、まちがえて人質を撃ってしまうこともあるはず。キミの腕がものをいうステージなのだ。

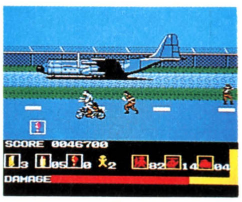
空　港



⬆ここのステージで飛行機に乗って脱出できれば、めでたくゲームクリアー。

さあ脱出だっ!

キミが最後に行きつくのはこの場所なのだ。ここでは、民間人が殺されないように気をくばりながら敵と戦って、飛行機に乗りこむことが目的。ジャングル→収容所→空港の順番で選択すれば、最短ルートでクリアーすることができるぞ。あとは脱出するだけだ。



⬇こういうときは、早目に見つけて人質が殺されないようにしよう。



⬆民間人のうしろから走ってくる奴があぶないのだ。ナイフを持っていて、油断してると、民間人が殺されるぞ。

パニック!!

いきなりだもんね



⬆セレクト画面で行きたいところを選択しても、こういう風に敵に囲まれてしまうことがある。



データイーストからバッテリーバックアップ付きの野球ゲームが発売されるぞ!! 当然選手データ（打率、ホームラン）や、チームデータ（勝敗）を記憶させることができるのだ。好みのチームを選んで、成長させていく楽しみを十分に満たしてくれることうけあいだぜ。やっぱり野球はこうでなくっちゃだわ。本物の野球中継だって1打席ごとに数字が変わっていくもんなあ。

データイースト　3月31日発売　5800円

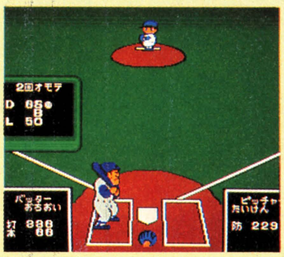
打率があがって楽しいな…っと。

ヒットを打つ。ホームランをかっ飛ばす。成績が自動的にあがる。これはバッテリーバックアップのおかげだっ!!

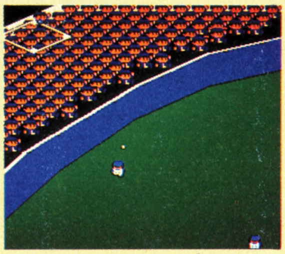
これまでに野球ゲームってたくさん出てるよね。『ファミスタ』とか『ハリスタ』とか。でもそれぞれ不満な点があったでしょ。たとえば、選手の体格や表情に個性がないとか、選手のデータが変化しないとか……。人間って欲ばりだから、あれもこれもってなっちゃうんだよね。そんな野球ゲームファンの声に応えてくれているのが、このゲームだ。

ヒットを打てば、次の打席にはちゃんと打率はあがってるし（アウトになればさがっちゃうよ）、ホームランも増えてるのだ。選手の体型も3タイプある。最初に入っている選手データはあくまでも基本。キミの力ですっごいチームができちゃったりするのがこのゲームのウリなのだ。

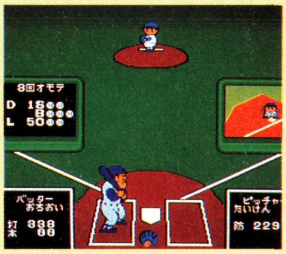
リアルタイムで成績が変化っ!!



⬆さあ、バッターボックスには、おちおい。打率に注目して！



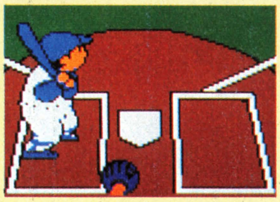
⬆やったあー！　左中間を深々とやぶる、ツーベースヒットだあ。



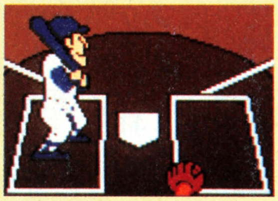
⬆次の打席。およよ!!　打率があがってるぞおー。うーれしーな。

このゲームは、1打席ごとの結果によって、打率があがったり、さがったりする。まるで、テレビを見てるよーなのだ。ヒットを打ち続ければ、4割バッターも夢ではないぞ!!

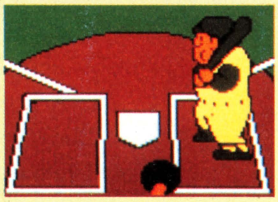
キミはどのタイプがお好きかな？



⬆このタイプは平均型。コツコツと打率をあげると案外おいしい。



⬆このタイプは外人やピッチャーに多い。意外性のあるのが特徴。



⬆このタイプは一発屋。ランナーをためて、こいつで"がつん"だ。

ひと目でバッターのタイプがわかるってありがたいよね。選手の名前や成績を見落として、痛恨の一球に泣いたってことが、なくなるかも……。

HOW TO PLAY

基本は『ファミスタ』と同じ



✚ボタン
投球のとき上を押すと遅い。下は速い。球は左右に変化する。守備のとき、下右上左の順に本塁、一塁、二塁、三塁。打席も上下左右に移動。

スタートボタン
ピンチヒッターや投手交代のタイムをかけるときに使用。Aボタンで決定。Bボタンで解除。

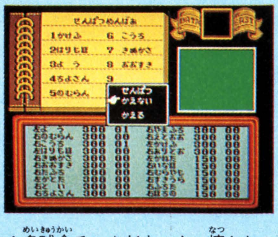
Aボタン
ピッチャーの投球、守備のときの送球。バッターのスイングに使用。ランナーの帰塁もこのボタン。

Bボタン
投球のとき、塁を指定しボタンを押せばけんせい球。ランナーを追うとき、ファインプレイ時も使用。

なんだぁ!?　このチームは…



⬆外人助っ人チームだ!!　ビビることはない。がんばって勝とう。

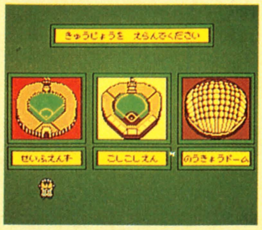


⬆名球会チームだよーん。懐かしい人もいる!!　君は何人知ってる？

1人プレイでオープン戦モードを選ぶと、相手に謎の球団が出現するのだ。よーく見るとスーパースター、オールドスターのチームではないか!?

さあーて、試合を始めてみよーか

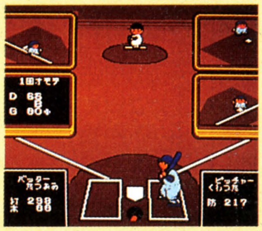
1人プレイと2人プレイがあるぞ。1人プレイは、ペナントを目指し、2人プレイは対戦モードだ。



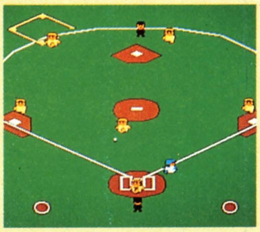
⬆どれにしようかな……。ドームも見てみたいし、迷うなあ……。



⬆球団を選ぼう。この名前のつけ方はうまいなって感心するのだ。



⬆右下、右上、左の順に一塁、二塁、三塁だよ。うーん、ピンチ!!



⬆これフィールド画面ね。ピッチャーゴロか、情けねーなあ。



ファインプレーだ



⬅ヒット性のあたりもタイミング次第だ。

勝ったぞー!!

チームは全部で12球団。ストロベリーとマシマロの2つのリーグに分かれている。各リーグで1チーム6回戦の総当たりを行ない、30試合する。で、勝率1位がそのリーグの優勝チームとなるわけだ。自分以外のチームの試合は、コンピュータが勝手にやってくれる。友人がいない人も楽しめるのだ。

ふたりプレイで遊ぶときは、12球団どこでも遊べるのだ。もちろんデータは全部セーブできるから、友達12人集めてそれぞれに持ち球団を決めれば盛りあがるぞ。"俺は大の虎キチだから、タイホウズ。君は下手だから、強いライウンズ"って感じ。思い入れタップリの球団が決まったら、あとはエキサイティングな疑似プロ野球を楽しもう。

今回はストロベリーリーグを紹介するぞ!!



⬆腐ってもタイ。なかなか粒がそろってるのだ。



⬆クリーンナップは強力。抑えはけんちで決まりだ。



⬆投手王国。一発屋がいないのでセコくやろう。



⬆頼りはほんせ。全体的に打率を上げていこう。



⬆なんといってもこのチームの監督。ホント!?



⬆鍛え直す必要あり。根性ある人、ガンバレ!!

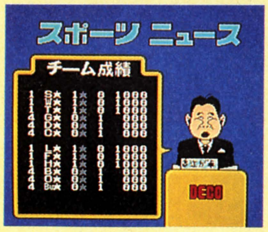


⬆試合が終わるとニュースが流れる。負けると見たくもないよね。

ペナントはオレのもの。さて……!!

うまい具合にリーグ優勝を果たしたら、こんどは、日本シリーズに挑戦だ!! エンディングを見よう。

試合が終われば楽しい(?)成績発表が待ってるぞ。これを30回やるわけ。見事リーグ優勝すれば、日本シリーズが行なわれるのだ。これに勝つとエンディングが見れちゃうよ。どーしても見たい人……。がんばって勝つしかない!!



⬆どのチームがライバルとなるか、よーくチェックしよう。

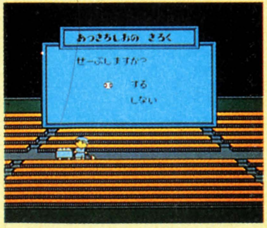
⬇キミの腕次第で、上位を独占することもできちゃうぞ。





⬆野球の醍醐味はホームラン。男なら一発狙わにゃー!!

⬇結果に満足した人はもちろんセーブ。しない人はパチッ。



こーんな楽しい場面もあるぞ

ホームランを打つ…



⬅ホームランを打つと、相手チームの投手が、ガクリと崩れ落ちるぞ。

青くなったり赤くなったり



⬅負けてると監督の表情も青ざめるのだ。



⬅しっかりせんかい。ぶっとばすぞおー!!

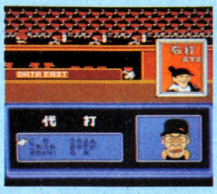
デッドボール

いたいよ

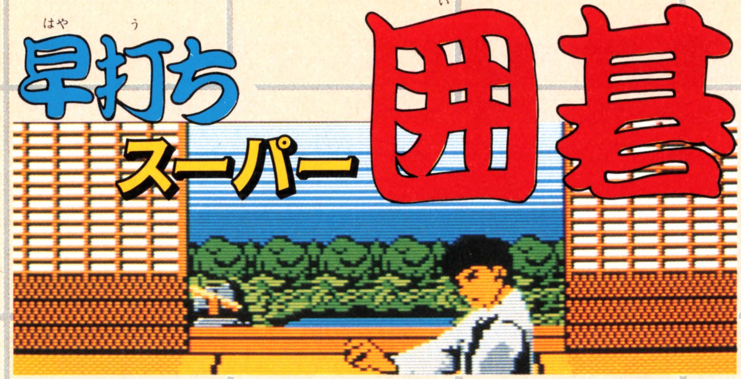


⬅死球が怖くて野球がやれっか!!

よし!代打だ!



⬅監督とベンチ前の表情が見られるぞ。応援団の声援に応えようぜ。

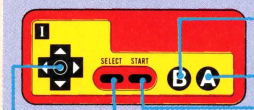


いつ出るかいつ出るかと思っていたけれど、とうとう出た！以前にも九路盤という小さな碁盤でやるソフトはあったよね。でもこちらは本格派の十九路盤。しかも、早打ちとタイトルにもついているようにコンピュータの打つ手はかなり速い。その速さときたら、ファミコンの限界に迫るといっても過言ではないほど。技術の進歩って偉大だなぁ。感動！

ナムコ　3月3日発売　5900円

おとなの遊戯ついに登場

コントローラーの使い方なのだ



Bボタン
〝まった〟をかける

Aボタン
コマンドの設定

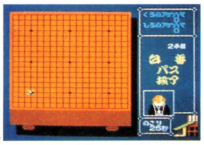
✚ボタン
カーソルの移動や、コマンドの選択などに使う。

セレクトボタン
対局道場のときゲームモードの設定を選ぶ。

スタートボタン
ゲームスタートのとき使用。ポーズはできない。

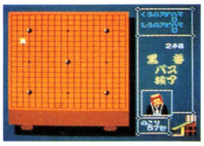
ゲームモードは3種類

●本因坊戦●



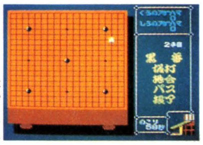
相手に勝つごとに、自分の段位も上がっていく。相手のハンデが増え、敵も強力になっていくのだ。

●順位戦●



プレイヤーのほうにハンデがつけられる。腕をみがきたい人はこちらから先に始めてみよう。

●対局道場●



コンピュータ、人間と相手を選べる。ハンデの設定も自由にできるので、強い相手にも対抗できる。

こんな画面なのだ

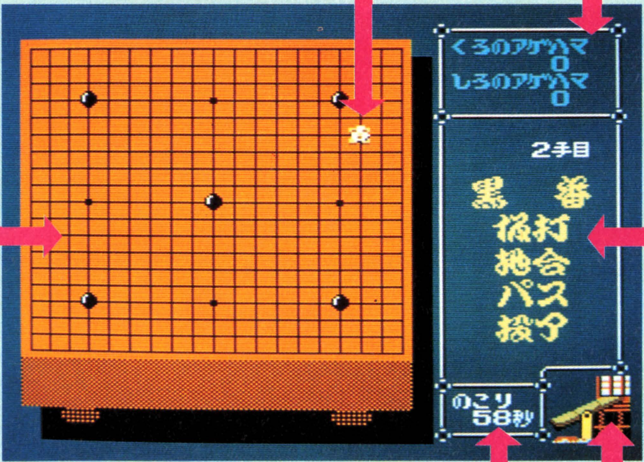
カーソル

自分の石を置く位置を示す目印だ。右に動かすと、コマンドメニューに移る。

アゲハマ表示(あげはまひょうじ)

取ったり取られたりした石の数を表示する。

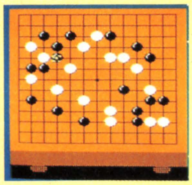




盤面(ばんめん)

碁盤は十九路盤と十三路盤を選択できる。十三路盤のほうが、目が少ないぶん簡単。

十三路盤の場合



◀十三路盤は、初心者向け。対局道場のとき選ぶことができる。

コマンドメニュー

パス
自分の番をいつでもパスできる。このゲーム特有のルール。

投了
勝ち目がなくなったときのコマンド。もちろん負けになる。

まった
対局道場でのみ有効。一手前の自分の番から始められる。

仮打ち
対局中に、自分の好きなように石を並べてみることができる。これも対局道場で有効。

地合い
自分や相手の陣地が表示される。優劣を判定するのに便利。

残り時間表示(のこりじかんひょうじ)

自分の持ち時間の残りを表示する。持ち時間は、3段階に設定可能。

ししおどし

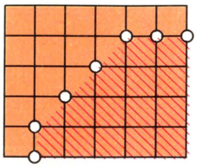
持ち時間が10秒経過するごとに、ししおどしが落ちて知らせてくれるのだ。

ルールはわりと単純なのだ

超基本ルール その1

陣地の多いほうが勝ち

もうこれ以上石を置けるところがない、という状態になったらゲーム終了。勝敗は、下にあるような陣地の大きさで決まる。

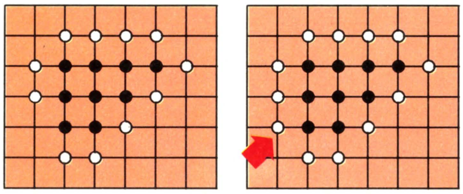


⬅斜線の部分が陣地。こういうところをいかに多く作るかが、勝利へのカギだ。

超基本ルール その2

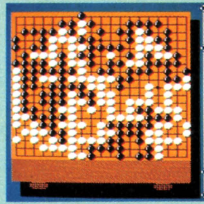
相手を囲めば自分の物

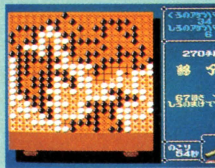
ひとかたまりになっている相手の石を自分の石で囲むと、その石を盤上から取り除くことができ、ゲーム終了のときその数が得点に加算されるのだ。



でも奥は深いぞ

基本的には簡単なルールの囲碁も、しばらくやっているうちにだんだんとその奥の深さがわかってくるのだ。





⬅見ただけではどっちの勝ちかわからん。

これが実戦なのであった

本因坊戦

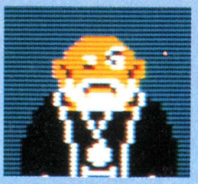
まずは初段から

初段からはじめ、最高位の本因坊をめざすモード。段位があがるにしたがって、相手のハンデが大きくなっていき勝つのが難しくなるのだ。



➡段位ごとに相手につけられるハンデの一覧表。なかなかきびしい。

このおやじが相手だ!!



⬅キミは、この人と本因坊の位をあらそうことになるのだ。

なかなか勝てない



⬆おしくも敗れてしまったときには、このように思いっきりばかにされてしまう。すこし悲しい。

順位戦

こちらは五級から

こちらは初心者向けのモード。五級からはじめて、一級をめざすのだ。プレイヤーのほうにハンデがつくので、勝てる見込みも大きい。



➡初心者にとっては、五級でつけられるハンデじゃ少しきついかも。

負けつづけると犬が相手に



⬅もうあとがない！というときに現われるのがこの犬なのだ。

やっぱり勝てない



⬆けっこう本気になってバカにされているような気分にしてもらえる。とっても悲しい。

対局道場

対戦モードなのだ

"まった"や地合いの表示、置き石や持ち時間の設定など、いろいろ条件を変えて楽しめる練習用のモードだ。人対人もこのモードで。

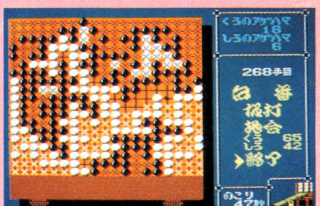


➡うまく設定しさえすれば、コンピュータに勝つのも夢じゃない。

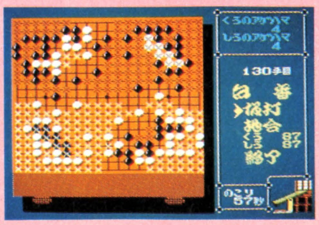
いろいろ機能があるぞ

地合いの表示

➡白い✖印と黒い✖印で、おたがいの陣地がどうなっているかが表示される。



仮打ち



⬅ここに石を置いたら陣地はどうなるか、というのを見られるのが仮打ちだ。

読んでためになる対談シリーズNO.3

『ドラクエ』で大いそがし　『マリオ』でおなじみ

堀井雄二VS.宮本茂

業界人必読のトップ対談だーっ!!

業界を代表する2大スターゲームデザイナーの対決が実現した!!　これからのゲーム業界の動向を握るふたりのコメントだ。業界人必読だぜ!!

『ドラクエIV』、『ゼルダ3』はどこまで進んでいますか?

——堀井さんは、今はなんといっても『ドラクエIV』の追い込みがお忙しいと思いますが?

堀井　そうですね。千田さん(『ドラクエIV』のプロデューサー)のせっつきが激しいですから(笑)。

宮本　今が一番忙しいころですね。

堀井　2月中にはなんとかケリをつけようと考えているんですけど。

宮本　じゃ、もうシステムとかは全部決まってるんですね。

堀井　その辺は、もう完璧。

宮本　聞くところによると、『ドラクエIV』を作るに当たって、だいぶシステムをいじったらしいですね。

堀井　ほんとはね、ゲームシステムは『III』の時点である程度完成されていると思うんです。『I』から『III』になる過程で、主人公も徐々にひとりからパーティーになって、さらにいろんな要素も盛り込んだし。このままシナリオだけ変えるっていう手もあったんですよ。だけど、それじゃつまらない。シナリオだけ変えていくんじゃなくて、システム自体もジャンプさせたかったんです。でもあんまりガラッと変えちゃうと拒絶反応起こしちゃう人もいますから、シナリオを複数にして、システムが単純なのから解いていけるようなものにしたんです。ある程度、補習してさらにちょっと新しいものを付け足していくぐらいがやっぱり一番いいかなと。

宮本　やっぱり『III』と一番システムを変えたっていうのは戦闘シーンなんですか?

堀井　まあ、シナリオのほうと戦闘シーンですね。

宮本　仲間になるキャラクターは集めてまわるんですか。最初からいるんですか。

堀井　ハハッ、どうでしょうね。でも最終的には10人ですよ。

宮本　戦闘とかはどうなんですか?　自分で勝手に逃げる人とかいるんでしょ?

堀井　逃げたりはしない。中にはいるかもわかんないけど主力戦力は逃げない。だって主力に逃げられたら話にならないでしょう。

宮本　プラス2人の助っ人は逃げるかもしれないということかな?　それ逃げちゃったら永遠に逃げちゃうんですか?

堀井　いや、まーあんまり取り返しのつかないことはやりたくない。たとえば永遠に逃げちゃったら、あそこであれやったの失敗だったと、後ろ髪引かれると思うんです。自分が大間違いして、えーいこんなんだったらセーブしとくんだったなんて、すごく後悔したりして。そーゆーのってイヤ。どんな状況でも一応取り返しがつくようにしなきゃだめと思いますね。

宮本　主人公は勇者なんでしょ。

堀井　そうですよ。

宮本　じゃやっぱり戦闘シーンとかで、プレイヤーは勇者以外触ることができないんですか。

堀井　それはまだ内緒(笑)。

——堀井さんは『ドラクエIV』のほかには、ボードゲームともう1本RPGを現在制作中ということですが、おかしな組み合わせですね?

堀井　ボードゲームは、今までとぜんぜんジャンルが違うから、また違ったやりがいがありますね。

——宮本さんが今並行してらっしゃるのは、『マリオ4』と、『ゼルダ3』。あと糸井重里さんと組んで作っているっていうRPG。あとスーパーファミコン2本?

宮本　だいたい僕はいつも、4、5本を抱えています。ずーっと並





堀井雄二談「『スーパーマリオ』で一番気持ちよかったのは、当たるとやられちゃう敵が、踏むと逆にやっつけられたこと。あれは気持ちよかった。『ゼルダ』では、単純明解なゲームのルールに注目。ダンジョンを1個クリアーするごとにレベルがあがるなんてスゴイ」








宮本茂談「堀井さんのゲームを初めてやったのはパソコンでしたね。『ポートピア』だったと思います。これからはこんなゲームが遊ばれるんだろうな、と漠然とした印象を持っていました。あの頃はまだゲームを作れる人も少なくって。とくに堀井さんの場合、プログラムもできて脚本も書ける人ということで、要注意人物だなぁとチェックしていたんですよ(笑)」

行してやってる。スーパーファミコン4本作ってるでしょう。もうお手軽ゲームから超大作まで。広く言えばもっとあるんですけどね。

堀井　『ゼルダ3』はスーパーファミコン用だって聞いているけど、もう作ってるんですか？

宮本　ぼちぼち進んでますよ。

堀井　どんな形になるんですか？

宮本　これは『リンク』を作る前から考えていたことなんですけど、基本的には『ゼルダ1』の形式にもどるつもりです。

堀井　それはいいですよ、やはり。

宮本　『ゼルダ』を作っているころから、『ゼルダ3』はパーティーねって言ってたんですよ。魔法使いと主人公、まあエルフとファイターを混ぜたような主人公ですね。で女の子が加わるんです。『リンク』で使ってる妖精っていうのがいるんですけど、あれも本当は『ゼルダ3』のパーティー用のメンバーだったんですよ。女の子のイメージの中にちょっと妖精っていうのがあって、ただ偵察だけに行ってくるっていう役割があったんです。たとえばアクションゲームで敵にも当たらなくて、ただ偵察だけしてきて、無事に戻ってくるとか……。誰が行くかを選択できるアクションアドベンチャーもおもしろいですね。今度の『ゼルダ3』では、その辺をひっくるめてやりたいなと思ってるんです。

——糸井さんのRPGはどうです？

宮本　自分ではあまりストーリーにこだわったことなかったんです。『マリオ』とか『ゼルダ』でも、あくまでストーリーは添え物。アクションゲームがよりおもしろく演出できるようにストーリーをくっつけてるだけです。でも今度の新作はRPG。お話が根本的におもしろくないとつまらない。糸井さんが全部お話を書いて、僕らはお手伝いするだけという形でやってます。

堀井　ずいぶん進んでるんですか？

宮本　もうほとんどできています。あとは発表を待つだけ。でもね、工場が作ってくれないんですよ。

堀井　そうなんですか、自社でも。

宮本　『ドラクエ』をたくさん作らないといけないしね。

——発売はいつごろですか？

宮本　発売は『ドラクエ』までにしたいなと思ってるんです。『ドラクエ』フィーバーしてしまうと今年はもうおしまいなんで。変にスケジュールがずれると、スーパーファミコンの売れ行きにも影響しますからね。

堀井　どうですか？　初めてRPG作ってみて。

宮本　僕たちはおもにアクションゲーム作ってたんで、すごくオリジナリティーってことにこだわるんです。ここはマネしてるけど実質的にはマネじゃないとか、ここは完全に新しい部分だとか。システムを作る上で、プライドを持って仕事をしているんですよ。RPGの場合、システム自体は一応もう承認されてますよね。誰が使ってもいいみたいな、そういうフィールドでしょ。でもだからといってシステムをそのまま利用して、お話のほうを広げていくだけでいいのかというと、その辺が難しいですよね。あまり新しいことをやるよりは、話がしっかりしてたほうがいいっていうユーザーと、やっぱり新しいことをしてほしいってユーザーのハザマでしょ、今。

堀井　そうですね。その辺のバランスは難しいですよね。

堀井　今後もRPGを作ってみたいと思います？

宮本　糸井さんみたいに、シナリオを書ける人たちのための新しいゲームシステムを作りたいっていう希望はあります。今のゲームシステムって、違うジャンルのゲームの要素を複合させることで、システムの改良をしているでしょ。ちょっとそこから抜け出したもの。たとえば昔ファミコンのRPGがやったような、ターニングポイントになるゲームシステムを作れれば、理想的だなと思ってるんですけど。あっ、それより堀井さん。堀井さんはスーパーファミコンやらないんですか？

堀井　ん一、ど一かな。

宮本　堀井さんやりなさいよ。スーパーファミコン。

堀井　どうなんだろう。今とても考えてる余裕がないなあ……。

宮本　現状じゃ、表現力が追いつかないでしょ。スーパーファミコンは楽ですよ。今までやりたかったけど出来なかったことが、かなりの部分クリアーになる。いろんな意味で、ゲーム作りがそうとう楽になりますよ。

堀井　確かにファミコンだとほとんど限界に来てるとは思うんです。作ってて、ここがこうなったらなんて悩むことも多いことはたしかなんですけど……。

制作中で困ったことや、苦労したことは!?

——ゲームを開発するうえで、困ったときの話を聞かせてもらえませんか？

堀井　最初『I』を作ったとき、何に苦労したかっていうと、復活の呪文。あれだけのパスワードだと覚えさせておける情報が少なくってね。あんまりしんどかったから、『II』では、もうある程度開き直っちゃったんですよ。パーティープレイだったしね。ただし、せめて覚えとくことが少ないときはパスワードも短くしようってね(笑)。『III』になったら、その辺のデータセーブが可能になって、いろんなことができるようになった。いろんなキャラクターが作れたり、転職もできたりとか。

宮本　あー、わかる。『ゼルダ』はディスクだったでしょ。最初からセーブができたんです。『ゼルダ』と『I』の発売時期は、ほぼ同時期でしょ。あのころパスワードでやってるのが逆にかわいそうで。

堀井　データ容量の制限でも、えらい苦労しましたよ。

宮本　『ポートピア』なんか、データのつめかたがすごかったですね。

堀井　ええ、最終段階まで余分なデータを削りに削ってね。でも、まだ多かった。

——どのくらいオーバーしたんですか？

堀井　2キロバイト、2000文字分。メッセージはちょうど1000ぐらいあったので、まずかたっぱしから接尾語を削った。この文章は「を」はいらない。最後の「よ」もいらないんじゃないかって(笑)。

宮本　うちは逆のことをしたことあります。『スーパーマリオ』で、2バイト残ってるから、もったいないから何か入れようとか(笑)。

堀井　自分が考えていたアイデアで、先にやられてるのを見つけて困ることってありますね。『IV』でも、やろーとしてたことをほかのゲームで先にやられちゃってて、こりゃ切らなきゃなんねーななんてこともありました。

宮本　似てたら、切りますか。

堀井　切りますよ。

宮本　これは、そっちより先に考えてたんだって、堂々と入れませんか。ボクはね、期限までの時間とのかねあいもありますが、他人がやってても出すんですよ、そのまま。同じ事を考えている人がいるんだなって。

堀井　規模にもよるよね。そのアイデアが占める要素。どーでもいいのだったらあっさり切っちゃう。

宮本　『スーパーマリオ』を作ってるときに、アーケードで『魔界村』がでたんですよね。あれもやっぱり、1回当たってもやられないんです。で、同じことやってるなあと思ったんだけど、あのシステムは切れない。ゲームがこわれてしまいますからね。

——あっちのほうは、1回やられると裸になったんですよね(笑)。

堀井　『III』でマップを世界地図にしたんです。かなり進めてるときに『未来神話ジャーバス』っていうのが出て、それが世界地図だった。まいったなって、急きょスタッフを招集したんだけど、今さら変えられなくて。あそこを変えると根底から変えないといけないので、いいやってそのままいっちゃった。

——緊急会議を招集したんですか。

堀井　うちはね、いつでも何かあると大議論ですよ、納得するまで。

宮本　たのもしいですね。

堀井　スタッフがみんな、立場をプレイヤーに置いて話すの。そういうゲームだったら投げちゃうよっていうような感じ。でも、プレイヤーを思う立場で言ってるから、話し合いで対処できるんですよ。オレはこういうの好きだからって言われちゃうと、説得のしようがないもの。そういうんじゃなくてこれじゃプレイヤーにひんしゅくを買う、いや、こうすればだいじょうぶじゃないかっていうようなところで詰めていけるから。

——プレイヤーのことを思うっていうのが基本なんですね。

宮本　うちの作りかたって、ちょ

YUJI HORII MUSEUM

PROFILE



早稲田大学卒業後、フリーライターとして活躍。エニックス社のソフトウエアコンテストを取材中に、たまたま出品したテニスゲームが入賞。以後、数々の思考型ゲームを制作。

軽井沢誘拐案内



⬆ミステリーアドベンチャー第2弾。最終面に「ドラクエ」タイプのRPGが入っており、当時話題になった。

ポートピア殺人事件



⬆堀井ミステリー、ファミコン化第1弾。ファミコン初の本格的アドベンチャーゲームとして脚光を浴びたのだ。

オホーツクに消ゆ



⬆ファミコンで好評をはくした『オホーツク』。じつはパソコンからの移植。初のコマンド選択型アドベンチャー。

ドラゴンクエスト



⬆ファミコン初の本格的RPG。その後に数多く出たファミコンRPGのひながたとなった作品だ。

ドラゴンクエストII



⬆いうまでもなく前作の後編。本当の「ドラクエ」ブームは、この作品から始まったといっても過言ではない。

ドラゴンクエストIII



⬆ロトシリーズ完結編。「ドラクエ」熱は最高潮に達し、社会問題にまでなった。さて、「IV」はどうなることやら!?

っと変わってますよ。ボクの場合、細かいプログラムのことにまで口が出せないでしょ。それならこうやりゃいいんじゃないかって言えないんですよ。ボクはこうしたいんだっていう話をする。プログラマーはこれならできるっていう話をする。そうしてお互いが歩み寄る。2、3日経ってプログラム側から、これくらいまでならできるようになった、また2、3日経つとここまでならできるって言ってくる。そのうち最初言ってたことまでやってしまうことがけっこう多いんですけどね(笑)。そのへんを入れ込んでくれるチームっていうのは、ありがたいですね。

――『マリオ』はずっと同じチームなんですか？

宮本　そうですね。

――『ゼルダ』も同じ？

宮本　そうです。ちょっとディレクターが替わったりしてますけど。

――何人ぐらいのチームですか？

宮本　うちは、最初3、4人で始めて、ほぼ路線が固まった時点で20名近くまでどーんと入るんです。方向が決まってないのに、10何人もいても仕事がないから。

堀井　こっちは、最初の会議は3人。ボクと中村クンと千田さん。細かいことまで決まり始めたら、どんどん会議に出る人数を増やしていきます。

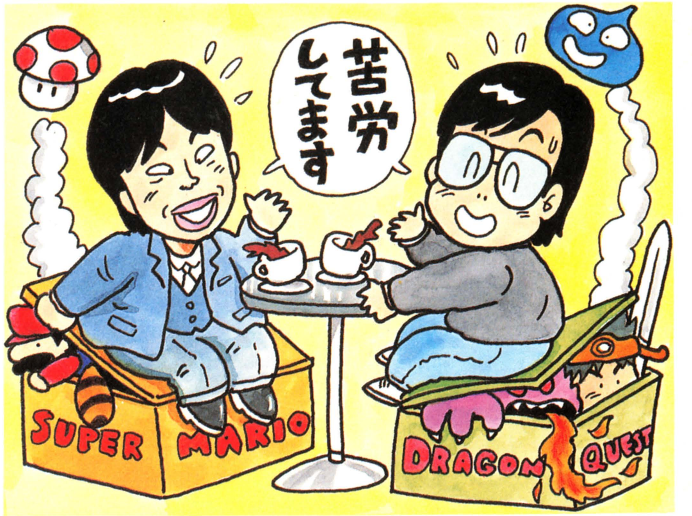
宮本　ひどいときは進行中のヤツを止めて、応援を求めたりします。まあ最後の2、3ヵ月ですけどね。

堀井　ボクね。ちょっと気に入らないとすぐに直しちゃうんですよ。それをチュンソフトの人は苦もなくやってくれるんで、ありがたい。ひどいときはそのマップ全部やり直したりもするんだけどね。

宮本　いいものを作りたいって考えてるからできるんでしょうね。

――ゲームのバランスとり、難易度調整とかはどうですか？

堀井　これまた難しい。たとえばダンジョンなんか紙に書いちゃうと、どうしても難易度が高くなっちゃうんです。簡単だと思って、自分で実際にプレイしてみると、



これがとんでもなく難しかったり。

宮本　うちの場合ゲームが完成した時点で、つねに難易度を20パーセント下げるのが目標です。

堀井　あらかじめそうやって決めてあるんですか？

宮本　そうですね。予定してたところから、必ず20パーセント引いて出す、といっても具体的には基準がハッキリしないですけど(笑)。アクションゲームの場合だと、最初にまず2面目を作るんですよ。1面目っていうのは、全部作り終わってから作るんですよ。

堀井　なるほどね。今、じつはファミ坊と一緒にボードゲームを作ってるんですよ。最初1面を作ったんだけど、けっこう難しい。じゃあ練習面を作ろうって作ったんです。そうしたら、これでもまだ難しい。で、けっきょく最初に作ったのが4面目になっちゃった(笑)。

シゲル　ミヤモト　ミュージアム

SHIGERU MIYAMOTO MUSEUM

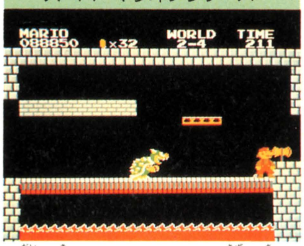
プロフィール

PROFILE



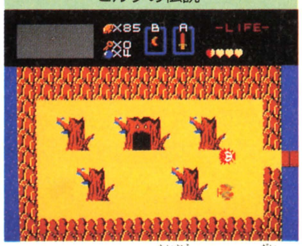
金沢市立美術工芸大を卒業後、任天堂に入社。最初はきょう体の設計、パッケージのデザインなどをやっていたが、後にゲーム企画や、キャラデザインに参加。才能を発揮する。

スーパーマリオブラザーズ



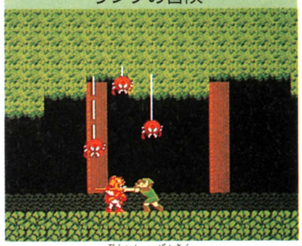
⬆第1期ファミコンブームを築き上げた作品。後にディスクでも登場。アメリカ(NES)でも大ヒットを記録。

ゼルダの伝説



⬆ディスクシステム対応ソフトの第1弾として登場した。アクションRPGの名作として、現在も根強い人気を誇る。

リンクの冒険



⬆『ゼルダ』の続編。前作とはちょっと趣を変えて、アクションゲームの要素を強くしている。

夢工場ドキドキパニック



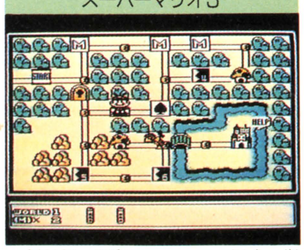
⬆フジテレビから発売された『夢工場』。じつはこれも宮本さんの作品。アメリカでは『スーパーマリオ2』として発売中。

新 鬼ヶ島



⬆いろいろな日本の昔話を集めたアドベンチャーゲーム。ディスク2枚組で、前後編に分かれて発売された。

スーパーマリオ3



⬆昨年末に発売され、マリオ人気の健在ぶりを示した。はたしてこの人気は、スーパーファミコンでも続くか!?

これからのゲーム業界は どの方向に進むのでしょう

宮本　RPGとかアドベンチャーとかが、小説の代わりになると思いますか？

堀井　いや、小説とはまた別のイメージじゃないかな。ゲームはもっと能動的なものですよ。ゲームで小説的なストーリーを書くと、プレイヤーはストーリーに引っ張り回されてしまう。自分で能動的にストーリーを進めているという気がしなくなってしまうんですよ。プレイヤーがゲームの中に自然に入っていける環境作り、ゲームを能動的に進めていると実感できる環境設定が、ゲームを作るうえで一番大事なところじゃないかな。だから、たとえばゲーム中の主人公が勝手にセリフを言うようにすると、すごくストーリー作りが楽ですけど、あえてやらないんです。

宮本　最近出たRPGにそういうのがありましたね。

堀井　うーん、そうだっけ？　ともかく主人公が勝手にしゃべっちゃうとプレイヤーが疎外されると思うんです。自分の分身だと思って一所懸命プレイしていると、なぜかキャラが勝手にセリフを言い始める。今まで自分だ、自分だと思ってきたキャラがまったく別の人間のように思えちゃう。勝手にしゃべっちゃったり、ストーリーの分岐点でそいつが判断しちゃったりすると、けっこう違和感があるわけ。じつをいうとぼくも一度だけその方法を使ったことがあるんです。『III』でカンダタの洞窟があったでしょう。あそこで「先に逃げろ」と言わせたんですよ。あれしか方法がないんでああしちゃったんだけど、今まで黙っていた主人公が急にしゃべり出して、違和感持った人間も多いんじゃないかな。ほかのわき役たちはいくらしゃべってもかまわないけど、主人公のセリフだけは、プレイヤーの頭の中だけにあるべきだと思います。



宮本　そういう意味では、アクションゲームのデモも一緒ですよね。自分がやってる気になるデモと、無理やり引っ張られてる感じのするデモとある。まるで自分の操作じゃないみたいに動くのってやっぱりイヤなんです。だから、できるだけギリギリまでプレイヤーが主人公を動かせるようにしてやりたい。マリオが旗につかまってから、スーと降りてきてお城に入るでしょ。あの感じって本当はすごくイヤなんです。できれば自分でお城に入りたいんですよ。



堀井　アクションゲームにもそういうのあるんだ。

宮本　『R-TYPE』のデモってうまいんですよね。なんとなく、ずーっとドックに格納されてたみたいでね。勝手に動かされても、なんとなく納得がいく。その間もずっと弾が撃てるでしょ。自分たちので言えば『リンク』のデモはあんまりいいデモじゃない。自分でやったという達成感よりは、ただ見てるって感じ。たぶん、いま堀井さんが言ったことと同じですよ。



堀井　小説とか映画とかとの違いって、そのへんにあるんでしょうね。それがうまくいけば、プレイヤーに疎外感を与えず、いかにもそこにいるような気にさせることも可能なんですね。

宮本　謎解きも、自分が解いた気になるか、偶然解けたと感じるか、その差は大きいでしょう。コマンドを選ぶだけのアドベンチャーなら、謎を解いた気にさせるのがすごく難しい。

堀井　たまたま解けちゃいけない。あくまでも解こうとして解けないといけない。コマンド選択式でそれをやるのって、けっこうしんどいですよね。

宮本　コマンドタイプとかアイコンとかで選ぶヤツは、偶然解けるんですよ。『オホーツク』のときに悩んだんじゃないですか。

堀井　あのゲームは選択肢を極力少なくして、方向付けをしてあるんで、それほど引っ張られてる気はしないと思いますよ。本当はパソコン版だと、ひっかけを作ろうとしたんです。パソコン版の『オホーツク』って、初めてのあーゆうコマンド選択制アドベンチャーだったでしょ。とにかく全部のコマンドを入れてみたら、いつか解けちゃう。じゃ全部のコマンド入れたら解けないようにしよう。やっちゃいけないことやったら、ペナルティーになるようなことできないか、って思ったんだけど。結局やめちゃったんです。全部のコマンド入れた人は、そのぶん苦労したんだからまあいいやって。

宮本　苦労したんだったらその分見返りを与えてもいいんじゃないかって。

堀井　本当に考えて最短ルートをたどる人もいるだろうし、すべての人に会って、全部のことをやってやろうという人も、それはそれでいいんじゃない？

宮本　今、『鬼ヶ島』の続編を作ってるんですよ。あれもやっぱりコマンド制で、そのへんをどーしようか悩んでるんです。

——そのあたりの問題も含めて、ファミコンを含めた今後の家庭用ゲーム機の方向性について、どのようにお考えでしょう？

堀井　僕としては、RPGとかアドベンチャーとかいうんじゃなくて、物語にプレイヤーが入っていける世界を作れたらと思う。ある意味で、今んとこRPGっていうジャンルがすごいですよね。注目度も高いし。それなりに物語の世界に入り込めているんだけれども、もうちょっとつき詰めた形にならないかと……。ひとつの形としては、





ネットワークを使ったRPGがあると思うんですよね。
——そういえば、たしか任天堂さんがファミコンのネットワークを作るっていう話がありましたよね。
宮本　そういう話もありますね。でも僕は、一ユーザーとしていうなら電話代の問題が解決しない限りイヤなんです。ネットワークのゲームが出たら、みんな夢中になって遊ぶでしょ。で、月末に請求書を見たら、次はもう遊べない!! なんていやでしょ。たとえばNTTが通信に使ってる分と、普通の会話に使ってる分の電話料金の考え方を見直すとか。電話料金に関する根本的な改善がないと厳しいんじゃないですか。
——アメリカは、ものすごく安いですよね。ほとんどのネットワークは、ニューヨークからアクセスしても、ハワイからアクセスしてもほぼ同じ値段だとか。
宮本　だからNTTが一般通話と同じように考えてる間は、ネットワークは特殊なことにしか使えないんですよね。
堀井　ネットワークって、その規模が広がらないことには、作りようがないと思う。少人数でやったってしょうがないし。ネットワークは、いろんな人間が入ってくるからおもしろい世界なんだよね。
宮本　特殊な人しか入ってないっていうのはつまらない。
堀井　そう、つまんない。今のパソコンのネットワークが、そうだなって気がする。
宮本　またいずれ、一般の人でもネットワークに楽に入れる時期が来たら、おもしろいことができるようになると思う。





——ファミコンの場合でいえば、これからのゲームはどんな方向に進みそうですか?
堀井　いろんな方法があると思う。ボードゲーム作ってもルールがおもしろそうだしね。RPGも戦闘飽きちゃったから、戦闘取っちゃってもいいかなっていうぐらいにいっちゃうかもしれない。みんながファンタジーばっかり作ると、ファンタジーも飽きられちゃうかもしれないしね……。そしたらまた別の世界がでてくるでしょうね。各ジャンルのゲームが飽きられるんじゃなくて、もっとさらにつっこんだゲームが出てくるんじゃないですか。RPGにも、アクション、シミュレーションにもね。
——各ジャンルのもっとつっこんだゲームですか?
堀井　たとえばRPGなら、そのうち2分化するような気がする。ひとつは本当にストーリーを優先にして、本格的に読ませるもの。
——アドベンチャーに近い。



堀井　もうひとつは、世界だけを設定して、その中で自由に住んでいるだけでおもしろいRPG。ただ住んでいるだけなのにおもしろいってのはいいでしょう?
宮本　楽しそうですね。
堀井　RPGにしても、つきつめた言い方をすれば、今まではコンピュータがゲームマスター、つまり神だったんだけど、プレイヤーが神であるRPGがあってもいいと思う。世界には住民がいっぱい住んでるわけだから、自分が神なら、あっ、こいつにこういう情報を与えてみようって、ちょっとした種をまくこともできるでしょ。で、次の日行くと、ほう、こんなに変わってら、なんて眺めて楽しめる。
宮本　僕はね、子育てをやりたかった。言うとパクられるかもわかんないけど、何も知らない、言葉も知らない、そこから教えていくんですよ。で、たまに矛盾したことを教えると、分裂するわけ。分裂したときにその子供がどういう反応をするか……キチッとかしこくなっていたりとかね。で、何かを育てるっていうのをやりたいって思っていたら、『パピーラブ』っていうゲームがアメリカで出てきた。



堀井　昔、まだ『オホーツク』を作る前に思ってたのは、部下の相棒をロボットにするわけ。どんどん新しい記憶も増えていくの。自分の手下をRPGのように育てるわけだね。二面性があっておもしろいんじゃないかな。知らない命令すると、それはどういうことかって聞いてくる。そしたら、これはこういうことだよって教える。すると、次からちゃんとその通りにやってる。どんどん賢くなってきて。
宮本　自分が姑になって嫁いじめ。星飛雄馬のようなシチュエーションで、なかなかめげない嫁っていうのはどうかな?
何ヵ月で家を追い出せるかを競うの。
堀井　そういうのも一種のRPGですよね。役割を演じるんだから。やたら不幸になるRPGもおもしろいな。現実じゃないから、やることなすことヘマになっていく。で、こんなに不幸になっちゃったとか。
宮本　不幸の量が目に見えてわかれば、おもしろい。
堀井　今どこまで行った!?　ぼくちょうど今、カミさんに逃げられたとこって。俺まだ逃げられてねぇ、どうしたらいいかなって。これはおかしいよ。
宮本　こーしてみると、ゲーム作ってる人って残酷ですね。
堀井　とりあえず僕は、『IV』が出たらノンビリしたいね。
宮本　僕はスーパーファミコンをドーンと使って、お父さんでも遊べるゲームを作りたいな。今どきなんでこんなゲームを作ってるわけって批判されるようなゲーム。僕らお父さんが快適に遊べるゲームを作りたいと思いますよ。
——長い時間ありがとうございました。('89年1月28日)



ご苦労さまでした

アメリカのオモチャ事情を探る！★★★

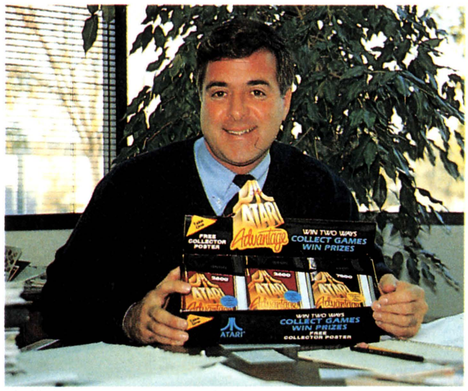
U.S.A.Report

ユー・エス・エー・レポート

2回目のレポートでは、NES以外のアメリカのオモチャを紹介するゾ。どれも取材班が「ヘェ」、「ホォ」と感心したモノばかりだ。なんせファミ通編集部のことだから、フツーのモノじゃないことは保証するってば。

アメリカの家庭用ゲームマシン NES以外はどーなっているのか!?

ATARIマネージャーにインタビュー



⬆新製品を手にするカッツ氏。「次の商品展開は？」の質問に、「NESのヒット作を移植したい」と答えていた。ウーム、聞きようによっちゃ、ムシのいい話のような気もするケド。がんばってくださいね。

アタリのマシンといえば、泣く子も黙るファミコンの大先輩。〝元祖〞家庭用ゲームマシンなのだ。アメリカではひと昔前、社会問題になるくらいのアタリブームが巻き起こって、信じられない数のマシンが売れたのだ。で、ブームの終わったあとはどうしてたのかっつーと、しっかり新製品開発をしていたんですな、これが。

で、「現在販売されている３機種の調子はどんなもんかな」と、アタリ社ビデオゲームマネージャー、マイケル・V・カッツ氏に話を聞いてみた。

「あのブームが終わって以来、我が社ではビデオゲーム部門の業績には大した期待はしていないんだ。我が社はコンピュータ業界において、ゲームマシンなどとは比べものにならない大きなプロジェクトを手掛けているしね。ほかにやらなくちゃいけないことが山ほどあるよ。それに今からNESのあとを追いかけてビデオゲーム部門に投資をしたとしても、もうNES以上の売り上げは望めないっていうことは目に見えてるじゃないか」

あれま、そいつはちょっぴり残念。新しいゲームをバンバン作ることを、ユーザーも期待しているんじゃないんですかね。

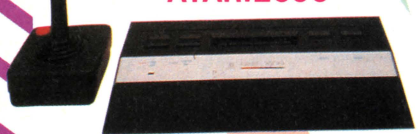
「私自身は、NESはもちろん、我が社の製品をも含むすべてのゲームマシンのブームが、あと２、３年の内に終わってしまうのではないかと思っている。子供たちは大人が思っているよりもはるかにアキっぽいし、いつまでも家の中でブラウン管にしがみついているものではないと思うからなんだ」

……本当にそうかなあ。ブームは定着してると思うけどな。

最後にNINTENDOとの裁判について、彼自身の意見を聞いてみたら、彼はニッコリ笑って、「勝つよ、絶対にね」と答えたぜ。

これがアタリの遊戯機械戦線

ATARI2600



ATARI7800



ATARI XE SYSTEM





⬅⬆アタリのマシンは、現在４機種。ベーシックでトラディショナルな2600はともかく、最新型XE SYSTEMの機能はなかなかのもの。根強いファンが大勢いる。

大人気のキャラクターは『激亀忍者伝』だって!?

TURTLES タートルズ





これが今、子供たちの間で大人気の〝タートルズ〟なのだ。タートルって……そう、カメのことだよね。商品はたくさん売り出されてるというのに、オモチャ屋さんへ行っても売り切れで入手不可能。

まるでNESの人気ソフトなみ。

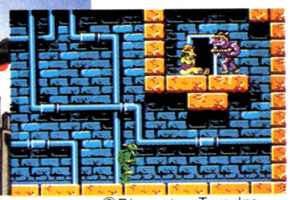
NESといえば、右下の写真を見てほしい。これはアメリカの〝ウルトラ〟という会社から近々発売される予定の新作ゲーム、『タートルズ』の画面なのだ。そう、もう気付いたかな。これはコナミから5月に発売予定の『激亀忍者伝』だね。

このゲームソフトは、なかなか珍しい〝逆輸入ファミコンソフト〟ってワケなのだ。





⬅〝10代の突然変異的忍者集団〟、それがタートルズなのだ。ウルトラ社はアメリカでのコナミの同列会社。おもしろいゲームは、日米両方で発売しようってワケなんだな。これぞフィードバック、だよね。



©Playmates Toys Inc.

お子様向けパソコンで早期英才教育だーっ!

KIDS COMPUTER キッズコンピュータ

日本の若者のほうが、本場アメリカやイギリスの人々よりもよっぽどきれいなABCを書くみたい。あちらの人って、筆記体でグジャグジャグジャっと書いちゃうもんね。とても読めない、って字を書く人も多いんだ。アメリカではタイプライターがすっかり普及して て、みんなカタカタッ、チーン!と、かなりのスピードで打ち込むことができる。ペンを使う機会は日本ほどないと言ってもいい。

だから欧米の人々って、パソコンのキーボードなんか何の抵抗もなく受け入れちゃったりすると思うんだ。パカパカと手早くデータの打ち込みができるんだろうな。うらやましいなあ。

しかも最近では、お子様向けの教育用コンピュータまで出回っているというじゃないの。ただでさえキーボードさばきが速いのに、まだ幼い頃からコンピュータそのものに慣れ親しんでいるとあれば、コイツはまたまた差をつけられちゃうなあ。日本でも発売しないかなあ。みんなで英才教育だ!

SOCRATES ソクラテス



⬅これが取材班の買ってきた〝ソクラテス〟。なかなかの機能を持っている。

マウスもあるっ!

ごーかラインアップなのだ

難易度や目的別に、あらゆる種類のキッズ・コンピュータが用意されている。成長に見合った機種を選び、数学、語学、そして〝コンピュータ〟を学ぶのだ。









エレクトロニックドラッグ!? 心も身体もリラックスだい

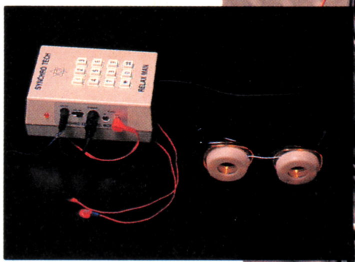
Synchro Energizer シンクロ・エナジャイザー

とにかく何でも新しいモノが好きなファミ通スタッフが、アメリカで600ドル(約78000円)の大枚はたいて買ってきたのが右の怪しげな機械。その名も〝シンクロ・エナジャイザー〟だ。

このマシンは、オハイオ州の精神分析医デニス・ジョージスさんの20数年にわたる血と汗と涙にまみれた研究の成果なのだ。ゴーグルの点滅光とヘッドホンのパルス音が大脳を刺激し、脳波周期をやわらげて大脳を深い冥想状態へと誘う。

脳波をベータ波からデルタ波まで引き下げ、右脳と左脳のバランスを整えて自律神経の働きを促進させる……。ま、難しい話はこっちに置いといて、とにかくやってると気持ちいいってことは、右の3人の試用報告を見ても明らか。リラックス・マシンで、レッツ マインド コントロールなのだ。





⬇➡シンクロテック社製、シンクロ・エナジャイザーの中身は下の通り。「これで600ドルは高い」と言うヤツは言え。ファミ通はジョージス医師の苦労にお金払ったんだモンね。

お手軽アニメマシンでアナタもアニメーターね

Animator 2000 アニメーター2000

〝アニメーション〟ということばを聞いて、巨大ロボットやトラジマビキニの女の子なんかをすぐに連想する、そこのオマエエッ! ワタシャ悲しいぞ。アニメっつーモノはだな、本当はもっともっと夢があって楽しいモノなのだ。何が楽しいってアンタ、作ってみればスグにわかる。自分の描いた絵が命を持つってことは、たまらない快感なんだよね。

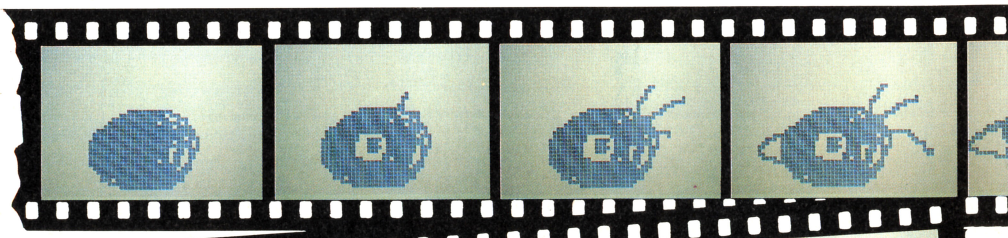
このアニメーター2000というマシンは、アニメの制作を目的にしたコンピュータなのだ。付属のペンをスクリーンの上で自由に動かして線を描いたり、サークル(円)や直線など30種類ものグラフィックコマンドを駆使したりして、最大22パターンの画面を作る。それをコンピュータがつなぎ合わせれば、立派なアニメーションのできあがり、というわけなのだ。日本でも、こーゆーファミコンソフトを発売してほしいなあ。セーブ用カートリッジもあって、ゲーム用も発売されているんだって。

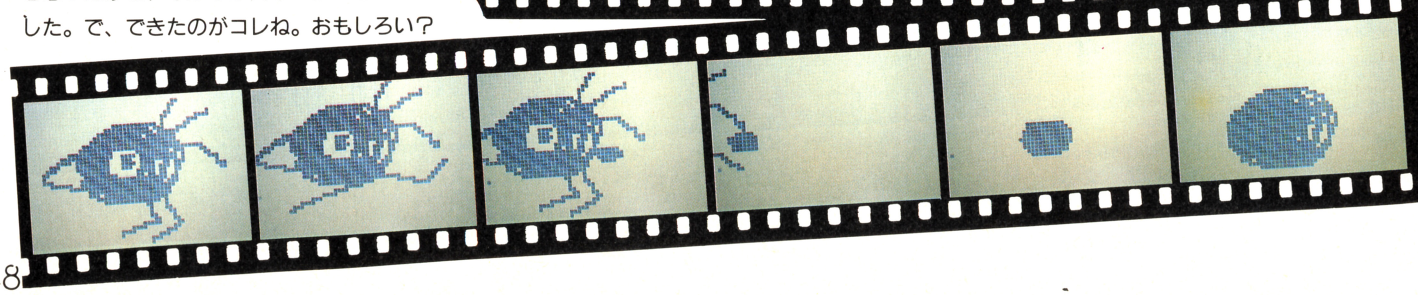


⬅コイツがオハイオ・アート社のアニメーター2000なのだ。液晶、モノクロの画面ながら、スルドイ機能を持っているのだ。ゲームもできるってんだから、こりゃ一台欲しいトコでしょ?

こいつが作例だ!

ウチは3年前、『べーしっ君』を使ってアニメCMを編集部内で作っちゃったんだもんね。こんなもん、その気になればチョチョイのチョイ……と思ったけど、なかなか簡単にはいきませんでした。で、できたのがコレね。おもしろい?





ぞくぞくと寄せられる愛と勇気と感動のレポート!

おなじみの人々に試してもらったゾ

気持ちのいいモノは、たくさんの人たちに試してもらいたい。ファミ通の誌面作りに参加しているおなじみの面々に、シンクロ・エナジャイザーを試してもらい、その感想を聞いてみたのだ。

コイツはアメリカで、〝エレクトロニック・ドラッグ〟とも呼ばれている。まぶたを透かして飛び込んでくるエナジャイザーの点滅光は、頭の中にキレイな原色のパターンを作りだす。そして、深い冥想状態は人間の大脳に現実にはありえないような美しい画像を見せてくれるというのだ。

絵ゴコロのある3人に、冥想状態で遭遇した画像を紙の上に再現してもらった。いったい3人はそれぞれの冥想の中で何を見たとゆーのだろーか?



書道家・水野店長のバアイ
何が見えてもカメへん!?



⬆強烈な光の点滅の中に、現われては消え、消えては現われるカメたち。こんなトコにも動物好きの店長の性格が良く出ている?

私はこんなモン好きくないワケなのよね、基本的に。でも興味はあるから、やってみたってとこね。やっぱ元服をむかえてる人だったら、お酒とか飲んでからのぞむとよいかもしれない。

それと、〝何か見たい! ちがった風景を眺めたい!!〟って気持ちでやんないと、思い通りの効果は得られないかもね。でもホントに美しいモノが見えちゃったときは感激だった。



イラストレーター・オリオン太郎のバアイ
なんだかワカラナイけど



⬆こういう絵がずーっと見えているワケじゃなくって、パシパシっつー点滅の中に一瞬かいま見える、ってことらしいのだ。

ボクの場合、他人に話して楽しいような〝具体的なモノ〟っていうのは、残念ながらメッタに見えなかったですね。だけど、光が集中線や立方体などの形になって、ビンビン目に飛び込んで来てキモチ良かった。モダン・アートがいっぱい描けそう。

視覚的な刺激もヨイけど、冥想状態で〝なーんにも考えてない自分〟というものを意識することが非常に楽しい。



マンガ家・桜玉吉のバアイ
やたら重厚、やたら荘厳



⬆さすが日本人。美しいものといえば富士山だ。上に貼り付いているのは、先ごろバイキングが送ってきた火星表面の顔の写真。

雲海の中に突如現われた富士山。良く見ればひとつではない。大小さまざまの富士山たちが、我も我もと煙を噴いているではないか! 何、エンギでもないって? しかし、決してオソロシイ眺めではない。荘厳なのだ。「わー、スゴイ特撮」と、なんだかわからないままに感動しちゃったのである。時間の感覚が失われてしまい、気がついたら何時間も過ぎていたのだった。

PRESENTS アメリカのおミヤゲもらってちょーだい

前号でも、アメリカのゲーム雑誌の出版社を訪ねた報告をお届けしたけど、今回のアメリカ取材班も、一応は出版業界を構成する雑誌編集者のはしくれ。海の向こうでも、やっぱり雑誌業界が気になったのだ。ンで、本屋に寄ったら買う買う。目についたおもしろそうな本と雑誌はとにかく買ってみたのだった。

その買いあさった本たちを、〝もう読んじゃった、いらなーい〟と、読者のみなさんにプレゼントしちゃおうってんだから、ワガママっつーか、ビンボー性っつーか。少なくとも、〝豪気〟とはいえないってぇのは確かだね。

こんなモノでも、「欲しいっ!」というキミは、3月末日まではがきを送ってね。

〈あて先〉
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル (株)アスキー
ファミコン通信編集部 チリ紙交換係まで



⬅写真のほかにもまだまだたくさんあるからね。抽選で10セットをプレゼント。なお、当選者の発表は賞品の発送をもって代えさせていただきます、なのだ。もらっておくれ。



namcot
namco
悲しき勇者は、闇から生まれた。
永井豪原作、恐怖のSFロマン超大作〝デビルマン〟が遂にFCソフトとして登場。悪魔の力を身につけたデビルマン、不動明が、人の世の愛と夢を守るため、先住人類デーモン一族に立ち向かった。すべてをすてて戦う男、デビルマンよ、悪の王〝ゼノン〟を倒せ。
デビルマン
ファミリーコンピュータ™用カセット
4月発売予定 5,500円
価格には消費税は含まれておりません。
Ⓒダイナミック企画・CIC/1989 NAMCO LTD.
撃って、撃って、撃ちまくれ！
ROLLING THUNDER
ローリングサンダー
ゲームセンターを熱くした、アクション・スパイ・シューティングゲーム「ローリングサンダー」が遂に登場。
ファミリーコンピュータ™用カセット
3月17日新発売 5,500円
リアルな動きと迫力あるBGMが、君のハートを捕えて放さない。
秘密結社ゲルドラの首領マブーを倒せ！女性工作員レイラを救い出すのだ。
「遊び」をクリエイトする――株式会社ナムコ
〒146 東京都大田区多摩川2−8−5
Ⓒ NAMCO, ALL RIGHTS RESERVED
※ファミリーコンピュータ™は任天堂の商標です。



ドラゴンクエストIV
導かれし者たち
DRAGON QUEST IV
馬車を駆って意思を持った、8人の仲間と大冒険!
ドラクエIVは、大パーティ制RPGだ。君はその大パーティをまとめ指揮を取れ!君の作戦力の真価が問われるときがきた。
移動するだけでも楽しいしかけだらけの町や、村、塔やダンジョン!
5つのストーリーに、それぞれの主人公!
第一話
王宮の戦士の物語。
戦士
第二話
おてんば姫の物語。
じいや
おてんば姫
神官
第三話
ちょっとかわった町の道具屋の金もうけの物語。
武器屋
第四話
父のかたきをさがすジプシー姉妹の物語。
占い師
踊り娘
第五話
いよいよ勇者の登場。導かれし者たちの冒険が今、はじまるっ
勇者(男)
勇者(女)
キングスライム
ドラクエIVは、全部で5つのストーリーからできておる。最初の4つのストーリーは、それぞれが独立しながらも、君に巨大な悪の存在を教えてくれることであろう。そして第5話「勇者の物語」で、それぞれの主人公とともに、その巨大な悪に立ち向うのじゃ。
10人の仲間と馬車
ドラクエIVは、8人パーティー。それも最大10人をひきつれて冒険するのじゃ。「えー!?10人もどうやってつれて行くの?」と思うじゃろ…。ホッホッ。その答えは「馬車」じゃ。「馬車」に乗ってもらうことで最大10人の仲間と一緒に冒険に行けるというわけじゃ。つまり、カンタンに言えばIIIで登場した「出会いと別れの酒場」と、いっしょに旅をすると考えてもらえばいいじゃろ!!
●これが、仲間をつれていく馬車だ
人工知能
AI
IVは8人パーティー。「8人もそうさするの…?たいへんだな…」と思った君も、ご心配なさるな!!今回の仲間たちは、なんと!自分たちの意志をもち、自分たちで考えて戦闘してくれるのじゃ!!これは人工知能(AI)というすごい機能をとうさいしたからなのじゃ!!つまり君がそうさするのは主人公だけ。あとは、ほうふな「作戦コマンド」の中から、1つ選んで仲間たちに命令してやればOK!!仲間たちは、その作戦を理解し、自分たちで考えて戦闘を開始するというわけじゃ!!たとえば「よし!今回は全員で最大パワーの総攻撃をやるぞ!!」と思ったら、君は作戦コマンドの「ガンガンいこう」を選んで命令をあたえる。すると仲間は「わかった!!」と言うことで最大のパワーで戦かってくれると言うわけじゃ。もちろん、じゅもん系の仲間は攻撃系のじゅもんをガンガン使いまくる。君の作戦力がためされるたたかいになりそうじゃ
さくせんをねる
みんながんばれ
じゅもんをせつやく
ガンガンいこうぜ
いのちをだいじに
いろいろやろうぜ
じゅもんをつかうな
●作戦コマンドを選び
ガンガンいこうぜ
●よし、今回は「じゅもんせつやく」ということで、よろしくたのむぜっ!!
スタッフ
モンスターデザイン/鳥山明・シナリオ/堀井雄二・プログラム/㈱チュンソフト・音楽/すぎやまこういち・企画制作/㈱エニックス
ドラゴンクエストIV 導かれし者たち
みちび もの
ENIX
株式会社 エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F
※ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
03(371)5581
お問い合わせ9:15～18:00
ファミコン電話18:00～
注この電話番号のみです。



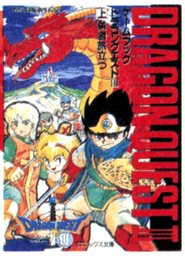
ゲームブックドラゴンクエストIII

オールキャラオール場面総登場！壮大なスケールで贈るファンタジーアドベンチャー

充実の3巻構成！堂々完結　好評発売中!!

ついに『アレフガルド伝説』の全ぼうが解明された

下巻 大ヒット発売中！本屋さんへ急げ



上巻　勇者旅立つ　文庫判 定価480円

「オルテガよ。この魔王バラモスを相手に、よくぞここまで戦った。ほめてやろう。しかし……それもこれで終いだ！」
漆黒の稲妻がオルテガめがけて打ち降ろされた。大音響と共に地は砕け散り、オルテガはギアガの火山に飲み込まれて消えた。
そして16年の月日が流れた。
偉大なる勇者オルテガの息子よ。この地に真の平和をもたらすために、父の意を継ぎ、魔王バラモスを倒すのだ！



中巻　伝説の宝珠を求めて　文庫判 定価480円

世界のどこかにあると言う6つの宝珠。精霊ルビスの力が宿るこの珠がなければ伝説の不死鳥ラーミアは永遠に甦ることはない。
「不死鳥ラーミアこそが最後の光り。ラーミア甦らずば、魔王倒すことかないません」
双子の巫女の言葉に、君は伝説の宝珠を求めて旅立った。けれど、手掛かりは余りにも少ない。そして行く手には数々の魔物達が。
はるかなる大海原を超え、行け、勇者よ！求む6つの宝珠はどこに。



下巻　決戦！アレフガルド　文庫判 定価480円

「わしは、闇の世界を支配する大魔王じゃ。このわしがいる限り、やがてこの世界も闇に閉ざされるであろう！」
魔王バラモスを倒した君を嘲笑うかのように、地の底より悪しき声が響き渡った。
大魔王。自ら闇の王と名乗り、世界を破滅へと導く者――――。
勇者よ。戦いはまだ終わらない。全世界に真の平和をもたらすために君の知恵を、力を、全てを賭けて大魔王を倒すのだ!!

ゲームブックとは、小説とゲームがいっしょになったものです。進むルートはひとつではありません。どのルートを選ぶか？決めるのはあなたです。判断を誤れば、しんでしまうかもしれません。その時は再びアタック。何度でもチャレンジして楽しむことができます。

小説ドラゴンクエスト　勇者の名前は『アレフ』に決定！

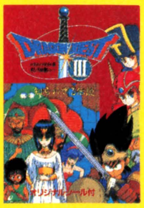
応募総数27,198通。力作ぞろいの中で最優秀賞を獲得したのは、井上久美さん。おめでとう！井上さんの応募名「アレフ」は単にアレフガルドからとったのではなくキチンとした伝承をふまえて命名してくれました。編集部一同、おもわず納得、満場一致にて決定しました。
また「アレフ」命名は井上さんの他にも192名の応募がありましたので、特別にアレフ賞を設け、全員に「伝説のカンペンセット」をお贈りします。おめでとう!!

最優秀賞	ドラゴンクエストワールドグッズ一式(全44点 海賊の宝箱は除く)	井上 久美（神奈川県）
優秀賞	陶器人形セット（全15点）	今吉 麻由美(北九州市) 佐藤 愛子(静岡県) 滝井 和紀(静岡県)
入選	スライムセット（全6点）	伊藤 猛(埼玉県) 野村 亮(鹿児島県) 松本 由紀(兵庫県) 海野 吉彦(岡山県) 日置 公裕(愛知県) 仲村 竜二(大阪府)
努力賞	ポストカードセット（全3点）	本多 恵美（兵庫県）他39名
アレフ賞	伝説のカンペンセット	相沢 尚行（埼玉県）他191名

※敬称略

小説ドラゴンクエスト
執筆快調!!
発売間近!!
詳しくは次号の広告を待て!!

ドラゴンクエストIII 知られざる伝説



不死鳥ラーミアの伝説
バコタと盗賊の鍵
魔王バラモスの陰謀
懲りない遊び人・ロマリアの王様
大盗賊カンダタ
毒針はいずこ…
勇者、サイモンの悲劇
ハフハフ娘物語
天才いたずらっ子ホホタ
海賊レディ！参上！
オリビアの岬
秘話・変化の杖
大商人・もうひとつの旅
はぐれメタルと幸せの靴
そして勇者へ

美しいイラストでつづるオリジナルストーリー15編

ドラクエIII シール付

A5判・オールカラー
128ページ・定価680円

ドラゴンクエスト 公式ガイドブックシリーズ

3冊揃って好評発売中!!



モンスター大図鑑、大アイテム図録、モンスター隠しアイテムリスト呪文大全、ダンジョンマップ、ヒント集　初公開データ満載！

ドラゴンクエスト
公式ガイドブック
オールカラー・96頁・B6判
定価550円

ドラゴンクエストII
悪霊の神々
公式ガイドブック
オールカラー・128頁・B6判
定価580円

ドラゴンクエストIII
そして伝説へ…
公式ガイドブック
オールカラー・192頁・B6判
定価680円

発売 ENIX 株式会社 エニックス　制作 ENIX Human Communication エニックスプロダクツ株式会社
〒160 東京都新宿区西新宿8-20-2新宿アイリスビル4F
TEL 03 (369) 8982(代表)


KEMCO
ADVENTURE SERIES
アドベンチャー・シリーズ
君を
悪魔の城へようこそ……。
FAMICOM FAMILY



PC Engine

秘剣目覚めるとき、破壊の神が恐怖する。

堂々完成!!

特報！全面クリアーされた方、先着10名様にCDロム・プレイヤー（ソフト付）をプレゼント。詳しくは取扱い説明書をお読みください。

神武伝承

3Dタイプのゲームでは初のフリー・フォワード・システム採用!!
壮快感を喚起する超スーパージャンプ!!
BGアニメーションの採用により、臨場感を増したゲームワールド!!

PCエンジン　4メガロム　3月末日発売予定　価格6700円

HE system



株式会社ビッグ・クラブ
東京都杉並区阿佐谷南3-49-2 美鶴ビル2F
TEL.03-398-8350


Holy diver™
ホーリー・ダイヴァー
聖魔術よ。
甦えれ、正義の聖魔術覇王伝説。
次元を超えた超魔力戦が始まる。
秘密のペンダントに印された紋章により、
誇り高き超魔力と、クリムゾン王家の
正義の血の記憶が甦えった。
次元を超え、とどまることのない
暗黒魔王ブラック=スレイヤーの野望！
再び聖魔術覇王のひとすじの聖なる白光がきらめく！
3月17日・発売
標準小売価格5,500円
irem
IREM CORPORATION
アイレム株式会社
〒550大阪市西区西本町1-11-9
岡本興産ビルアイレム・パーティ係
06・534・1060
テレホン・サービス　札幌011・685・9131
東京03・823・5130／名古屋052・323・0270
大阪06・535・0651／福岡092・475・9400
©1989 IREM CORP. ALL RIGHTS RESERVED

がぜん、スゴいぞベー

4月下旬発売予定　2M（メガ）カセット　バッテリーバックアップ付ロム　5,900円



臨場感たっぷり、どっぷり**興奮。**

う～んと、うなる**大迫力**だ。

ダイナミックキャラが**キビキビ**アクション。

35画面大型球場の

ドキドキプレイ。

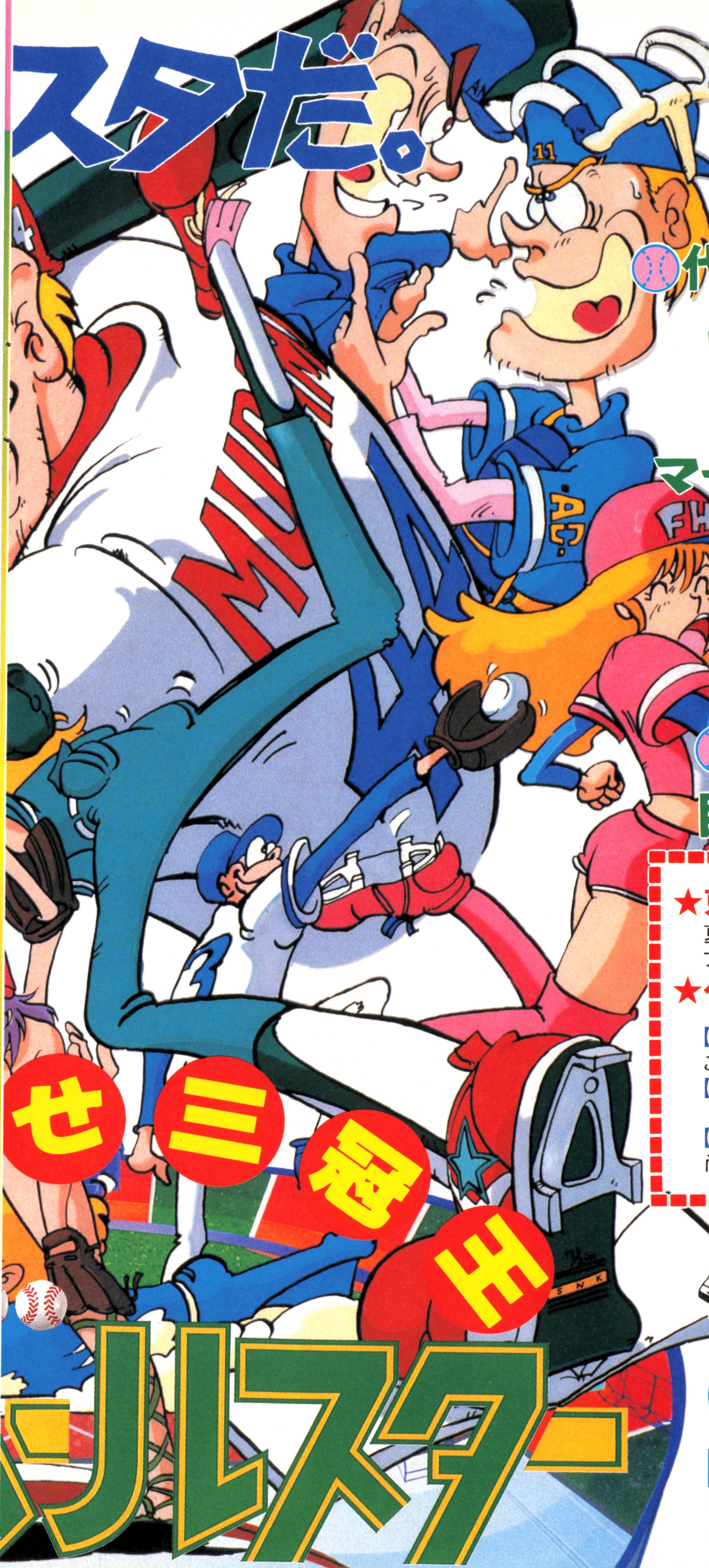
投げる！打つ！捕む！走る！スピード感いっぱい

絶対納得操作性。

どれもこれもが、あきれるほどの

ベースタだ。

FAMICOM FAMILY



- 収益金システムで新人・ベテラン・助っ人外人を獲得
- 契約金で選手を育成
- 代走・守備変更・先発メンバーの変更まで出来る監督采配
- チーム名・選手名・チームマークにユニフォームまで設定できるオリジナルチーム
- 最大125試合リーグ戦
- 気軽にプレイVSモード
- などなど、オモシロ・ワザが目白押し。

★東京ドーム100名(ペアで50組)ご招待。

夏休み期間中、東京ドームで行われるプロ野球戦チケットをペアでプレゼント。

★ベースタ・オリジナルテレフォンカード1000名。

【応募方法】官製ハガキに住所・氏名・年齢・学年をお書きの上、ご応募ください。抽選の上、当選者に賞品をプレゼント致します。
【あて先】564 大阪府吹田市豊津町18-12
㈱SNK ベースタ・プレゼント係
【〆切り】1989年5月末日(消印有効)
尚、当選者の発表は賞品の発送をもって代えさせていただきます。

今、いちばん新しい情報が聞ける テレホンサービス
東京(03)865-4791/大阪(06)338-2570

SNK

株式会社エス・エヌ・ケイ
大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12号
東京支店 〒101 東京都千代田区神田和泉町1-3-4 青木ビル2F

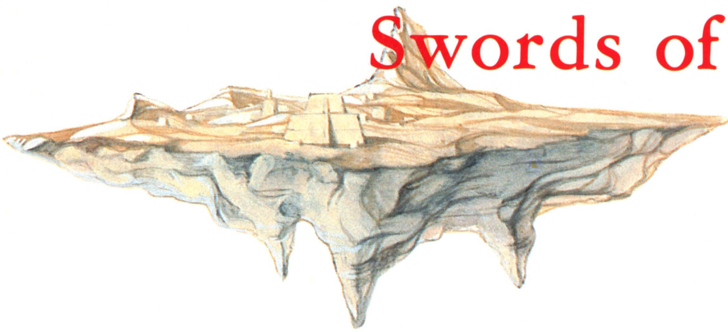
VRPG

VERTICAL
ROLE
PLAYING
GAME

伝説は、
ビジュアルに語られた。

Dungeon & Magic

Swords of Element



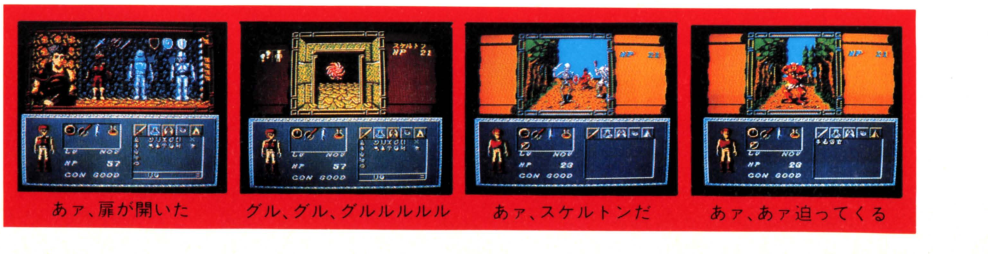




ダンジョン ＆ マジック

イベントのお知らせ

2月12日の長崎屋泉北店のゲーム大会はつごうにより3月26日に変更されました。



あァ、扉が開いた　グル、グル、グルルルルルル　あァ、スケルトンだ　あァ、あァ迫ってくる

ファミリーコンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。

FAMICOM FAMILY

ファミコンカセット

6月発売予定

2M+バッテリーバックアップ機能

発売価格未定



テレホンサービス
東京 03-207-7500
大阪 0720-68-2308

NATSUME

ナツメ㈱
〒162　東京都新宿区喜久井町39　萩ビル2F
TEL 03-232-5251

キャッチ・ザ・ハート ――
TAITO

表

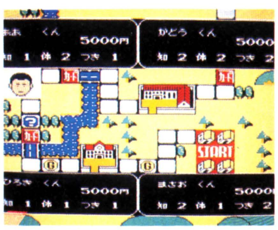


TONG KING SHOW

平成元年3月17日金曜日発売!! 5,900円。

ファミリーコンピュータ用ROMカセット

爆笑 人生劇場 JINSEI GEKIJOH



このゲームただのボードゲームタイプと思ったら大きな間違いだ。例えばゲームをする前にモンタージュ形式でつくった自分の顔が年老うごとにハゲになったり子供の時歌合戦に出場した時はコントローラⅡのマイクで実際に歌いその歌唱力により優勝するとアイドル歌手としてデビューしたりとあなたの人生をリアルに展開してしまうのです!



株式会社タイトー

本 社:〒102 東京都千代田区平河町2-5-3

タイトーファミコン情報局 東京03(239)4000 高松0878(33)6340

キャッチ・ザ・ハート
TAITO



裏

平成元年3月17日金曜日発売!! 5,900円。
ファミリーコンピュータ用ROMカセット

爆笑 人生劇場
JINSEI GEKIJOH



人生は表があれば裏もある、楽しいことばかりではありません、人生を左右するパラメータに知力と体力とつきがありゲームが進むにつれあなた自身がつくられていくのです子供の時運動会をさぼったりしていると体力ポイントが上らず体が弱くなり大人になったらガンに苦しめられたりと、あなたの人生の不幸な部分も容赦なく展開していきます!



株式会社タイトー
本 社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3
タイトーファミコン情報局　東京03(239)4000　高松 0878(33)6340



オペレーション・ウルフ
OPERATION WOLF™

南米リチェゴ国で勃発したクーデターにより、前大統領やカリメア大使館員が捕えられ、収容所に送り込まれてしまった。それらの人質を隠密のうちに救出すべく、ムトナベやカフリアでいくつもの戦火をくぐり抜けてきた強者（プレイヤー）が、マシンガンとロケット砲を携え、単身リチェゴにパラシュートで降下し、人質を脱出させるオペレーションウルフを展開する。無事脱出させられるかどうかは、プレイヤーの腕次第。成功を祈る…。





- 操作は、ガンとトラックボールと JOY PADの3つのうちから選べます。どれで攻略するのもあなたの自由です。
- 通信所（防害）、ジャングル（情報）、弾薬庫（弾薬）、部落（休息）、収容所（目的）、空港（脱出）の6つがあり、自分で戦略をたてながら敵を攻略していくことができます。

3月31日発売
価格5,900円
ファミリーコンピュータ用ROMカセット

株式会社タイトー
本 社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3

タイトーファミコン情報局　東京03(239)4000　高松 0878(33)6340

おもしろくもありおもしろくもなし

ファミ通町内会

お正月のときよりも春の新学期のときのほうが、なんだか新しい気分になってしまうのね。もうすぐ新学期。今年こそは、いっぱいいっぱい勉強しようよねっ！

日記でこんにちは
某社宣伝マンの巻

2月○日
久々に新作のディスクゲームを購入。会社のディスクシステムが作動するのも久しぶり。でも、予想どおりというか、ゲームのできは水準以下。本当にディスクシステムはどうなってしまうのだろうと不安になる。話題にのぼるのはアダルトソフトばかりだし……。今からでは無理だろうが、ロールプレイングのキャラクターデータを、ディスクで記憶できるような機能もあったらよかったのにと思う。任天堂さん、作ってくれないだろうか。

2月○日
ユーザーからの手紙の整理（ただ読みちらかしてるだけという噂もある）をしていたら、突然、ガーン！ ついに来てしまった。マニュアルのまちがいを指摘した手紙が。しかも3ヵ所も。いつかは来ると思ってはいたが……。こちらが作ったものをすみからすみまで読んでくれていると思うと、うれしいような残念なような、複雑な気持ちだ。次回こそは、パーフェクトなマニュアルを！ と、まえにも言ってたような気がする。

2月○日
広告の入稿日が近いというのに、まだ何も手をつけてない。もうあの手は使えないし、マンネリは避けたい。こういうときは全体のイメージだけを決めて、あとは広告代理店にまかせてしまうにかぎる。とはいうものの、できあがると文句言うんだよね、これが。

2月○日
世の中は休みだというのに、今日も仕事。いやだよー、仕事したくないよーの思いは、私を会社から遠ざけ、映画館へと運ぶのであった。私を呼ぶのはチャイニーズゴースト。思わず代理店に電話を入れ、しっかりアポイントを2時間ずらしてもらった。そーだよな、休みなんだから映画くらい観たってバチはあたらないよな、と言いきかせても、なんとなく落ち着かない（でも、しっかり全部観たけど）。来週こそはちゃんと休んで、しっかり遊ぼうと誓うのだった。

2月○日
午前中、ファミ通の発売日スケジュール表を見ながら来月の新作購入リストを作る。いざ書き出してみると、どーもそそられるゲームは少ない。二八（2月と8月は景気が悪いという世の中の評判）だからしかたがないのかと思いつつ、こうやって会社のお金で購入できるからクソゲーでも笑ってすませられるんだろうけど……。これが自腹を切ったユーザーだったら、きっとメーカーに火つけたれーという気持ちになるのだろうなあと思う。え？ ウチ？ ウチはダイジョブですよ。

2月○日
年末年始の業界最大のヤマも峠を越えて、ホッとひと安心。それにしても最近は10万本でも大ヒット。ファミコンは一体どうなっちゃうのだろうか。



せんでんまん
ゲーム業界といえども権謀術数、さまざまな策略がうず巻いているのだ。その荒波を乗り越えてこそ、真の宣伝マンになれるのだっ！ きっと、つらいこともいっぱいあると思うんだよねー。

ファミコンゲームをお習字してしまう！



Kiss me! Oh! Shuji

キスミー！ お習字

早いものでこのお習字のコーナーは、約2年間も続いているのだ。マンネリだマンネリだといわれながらの2年間。もうこうなったら、マンネリが芸術とよばれるまでやったるでー！ の心境なのだ。さて、キミたちはどこまでついてこれるかな？

――佳作のみなさん――

毎週すごい数のはがきを読んでるわけなんだけど、どーしてなのか、いい作品っていうのはかたまって出てくるものなのね。ちょうどダイヤモンドの鉱脈を見つけたみたいに、ザクザクと面白いやつが出てくることがよくある。不思議なんだよね。といったところで選評だ。まず**メガネグインビー**だけど、グインビーってツインビーのいとこだったっけな。調べといてね。んで、**遠い海から来たスクーン**ね。これは、このあいだ直木賞をとった小説がお題になってるのだ。うーん、勉強になるなあ。**マリオ3に連れてって**は、ゴロがよかったよね。それから、**OPECソニー**だけど、いい加減にしろよなーって感じ。

OPEC ソニー （EPIC・ソニー） by 石油輸出国機構
宮城県 高野明寿

哀愁でいと （シャドウゲイト） by 祝10周年。
神奈川県 タケちゃん

マリオ3に連れてって （私をスキーに連れてって） ギャラガ知世
東京都 鈴木進悟

遠い海から来たスクーン （COO） by 景山シーフード
大阪府 藤田賢一

金は天下のワンダーモモ 元藏法師
東京都 秋谷行紀

かつお風味のファンタジー by OQBR
宮城県 三好敏喜

メガネグインビー by じゃあ助けにいこう
東京都 鈴木秋義

バッテリーバックアップ（ばくはつ）五郎 by いかしているんだよおー
←カセットのでんち
岡山県 小沢覚

金の鳩賞

はよくんろ不思議な株!!
（ハオ君の不思議な旅）
BY未公開株くれ

神奈川県 トロリン

銀の鳩賞

難位度Cか。
（マインドシーカー）
by一度だけでも…
西川く～ん！
池谷く～ん！

兵庫県 セイント西矢

たいへんよくできました

もう忘れかけてたゲームを、見事によみがえらせてくれたのだ。不思議な株なら、日本中のお金持ちでない人みんなが、欲しいと思ってるものだと思う。公平に分けてくんなきゃだわね。

ソウルオリンピックって、昭和の時代の出来事だったのね。時のたつのは早いんだなあ。池谷くんも西川くんも、立派な体操教師になってくれるとうれしいな。でも難位度は難易度が正解。

予選通過のみなさん

あいかわらずのボツの嵐、担当者はうれし涙にくれているぞ。そーはいっても、今回はけっこーな作品までボツのはずかしめにあってしまった。こんなことも、たまにはあるんだね。残念でした。それにしても、なりふりかまわない投稿パワーってやつには、頭が下がる思いだ。さて、今回印象に残ったボツ作品を紹介しよう。まず**独占禁止法**だけど、なんだこの作品は。ぜんぜん合ってないとこがすごい。**就職したいが…**は、切実なのがいいね。それとパワーに押されちゃったのが，**ガッツおそ松**。なるほどお粗末な作品と言えよう。

ゴルパチ夫フ（ゴルバチョフ） byオカル
栃木県 関根孝

独占禁止法（ドラゴンクエストIV） byハッピーな（死語）丹波哲郎（死後）
東京都 ゲロゲロ

恋人は♪サンダクロース 本当はサンダークロース SONG BY ユーミン
秋田県 鎌田俊光

わあインド人かー（マインドシーカー）
神奈川県 とよぼびー

一を聞いて獣王記 byナムコがんの！
東京都 計算上野

就職したいが…（究極タイガー） by四時に一発！
山口県 さる男

トム坊屋三郎の冒険 by古いネタならまかせてちょ
富山県 ぺれすトロいか

エッチしたいんだ！僕、真剣。（エキサイティングボクシング） byあぶない青少年
広島県 あぶない青少年

デビルマンの竪琴 by みずしま日本へ帰ろう No.113
神奈川県 部仁由

もらし恥じらう（浦島次郎） byもらした万里子
東京都 ひで坊

おかずの曰里多め（諸葛亮孔明） byしんたく
埼玉県 浅倉新太郎

初産日取りいつ？（ウイザードリィII） by予定日は3/31なんです
愛知県 岡戸孝宏

おかってにシロクマ byアメリカグロクマ

新潟県 清水浩司

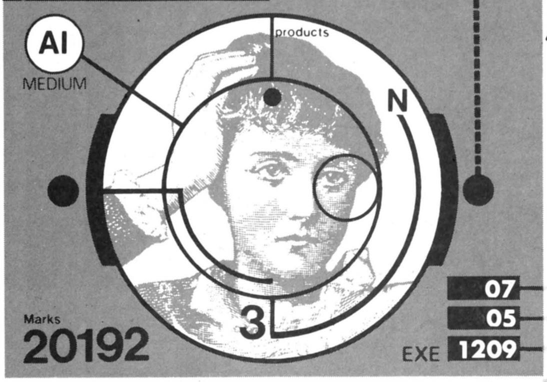
ガッツおそ松!! byおそ松
愛知県 谷田親彦

イッパツホンローダブリー 超オザナリー（父殺道場破り）
大分県 泥谷賢二

石パチ夫たたいてわたる（石橋を） by石パチたかあき
富山県 波怒村

にくたらし！（ネクタリス） written by I had a son ヨ！
東京都 FFII

チークブリーフアンドロイドのツ今持久走（チークブリーフアンドロイのツムテイリュウジン） byオロナミンC
長崎県 オロナミンC



付属芸術大学

子供のころよくありました。3月3日は女の子の節句。5月5日は男の子の節句。じゃ4月4日は? てなジョーク。下品だよな。や——ん! なんちゃって。

1818ガバス アイドルのネツ造 今週の IDOL

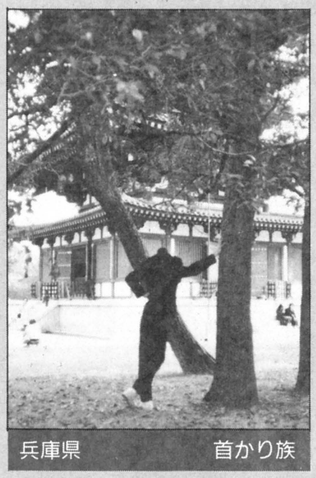


鹿児島県　山下陽子

この人、じつは私です!! あんぱんマンファンの15歳。

●選評 堅ーい、表情が堅ーいぞー! それに、この背景は何? でも今井美樹に似ているような気がする。でも渡辺美紀にも似ているような気がする!!

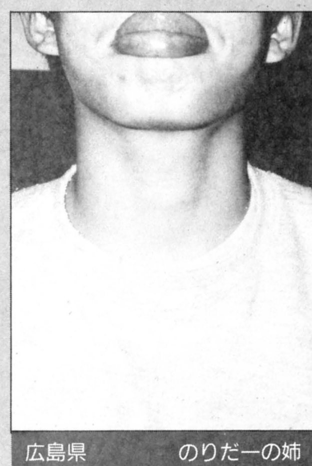
各1551ガバス エスパーな写真 今週の E・S・P



兵庫県　首かり族

修学旅行のとき、キメてるやつがいたので思わず首をかってしまいました。ちなみにバックは薬師寺の三重塔です。

●選評 ぶわっはは! この大バカ!! でもいーなーこれ。こーゆー写真を待っているのだ。

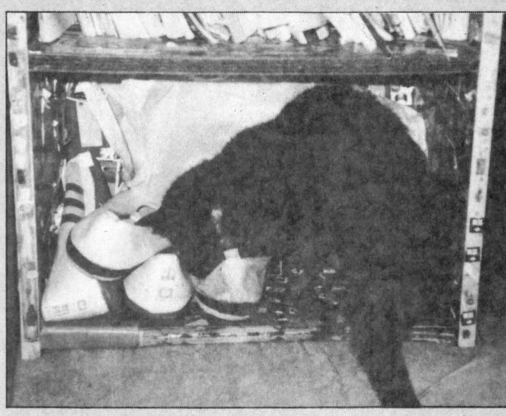


広島県　のりだーの姉

これは、うちのたらこちゃんです。本人に悪いので、ペンネームで載せてください。

●選評 気持ち悪ーい、これー。隣のログイン編集部にいる、伊藤ガビンなんてーヤツを思い出したりするわな。ガビガビ!

1222ガバス 野生の王国 今週の WILD KINGDOM



東京都　ノリダーブラックRX

ぼくのクサーイ靴に頭を突っ込んで熟睡しているネコです。名前はミーコといいます。

●選評 ぷっ(笑)。でも、きみの靴の中のスメルが、このネコにとってはフランス料理より美味な匂いだったりして。ネコって大バカだなー。

555ガバス 今週のアートな一句 IKKU

スライムを近くで見ると泣けてくる

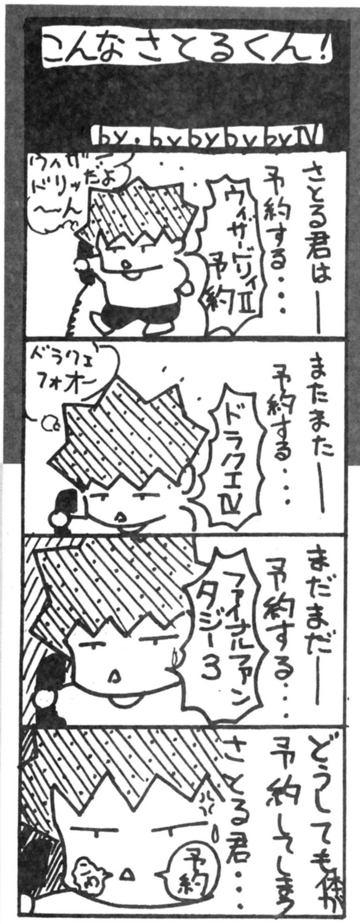
東京都　中鉢竜彦

各1000ガバス

今週のアート な4コママンガ様

CARTOON

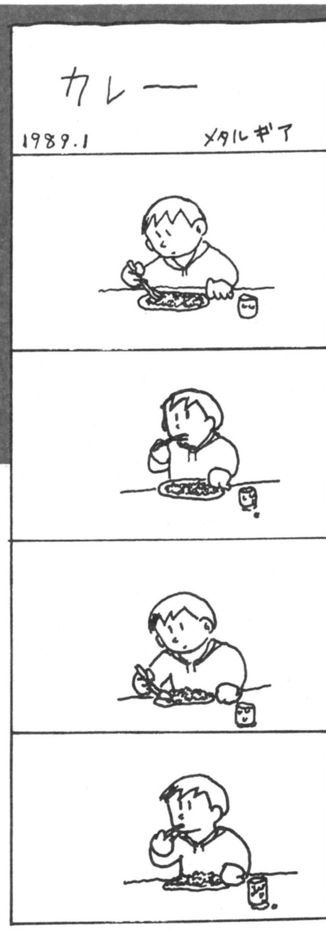
和歌山県　BYBYBYBYⅣ



『ドラクエ』以降こういう習性がついてしまった。ファミ通は毎号買っています!

●選評　なかなか、ひと事ではないという感じだよね。『ドラクエⅣ』!!

東京都　メタルギア



カレーは1日1時間！　たくさん食べても上達しないぞ!!

●選評　おかしーなー、コレ。よく見るとメタルギアはかなり絵もうまい。

愛媛県　共通1次前日だよーん



最後のコマは万里子さんです。ぼくはセガにがんばってもらいたいひとりです。

●選評　いやいやメガドライブはね、形がサイバー(笑)ですねん。かっこいー！

各1333ガバス

今週の街の新名所

CITY MIRACLE



奈良県　めいすとむ

旅行に行った先の、ホテルのベランダで見つけました。街の新名所のコーナーに載せてください。

●選評　非常の場合って、非常って、やっぱり急に鼻血が出ちゃったときとか、破っていいのかなー!?



茨城県　増田 厚

肉まんとアンまんが、老けちゃうよー。

●選評　しかし、ピザまんってのもあるけど、ありゃ正確には、ミートソースまんって言うべきだよなー、実際。

ぬわんでもBEST10

ファミコンキャラ投票

1位	勇者の母『ドラクエⅢ』	20通
2位	ハーゴン『ドラクエⅡ』	14通
3位	ワルキューレ『ワルキューレの冒険』	12通
4位	マリア『ファイナルファンタジーⅡ』	11通
5位	戦車A『ファミコンウォーズ』	10通
6位	白鷺弓子『デジタルデビル物語』	9通
7位	女勇者『ドラクエⅢ』	7通
8位	野村真紀子『オホーツクに消ゆ』	3通
9位	ばあす『ファミスタ'87』	2通
9位	政宗『独眼竜政宗』	2通

●選評　うーん、アイドルのときにくらべると盛り上がりにかけるよな。こーなったら組織票でも何でも来いみたいな。今がチャンス！

各1001ガバス

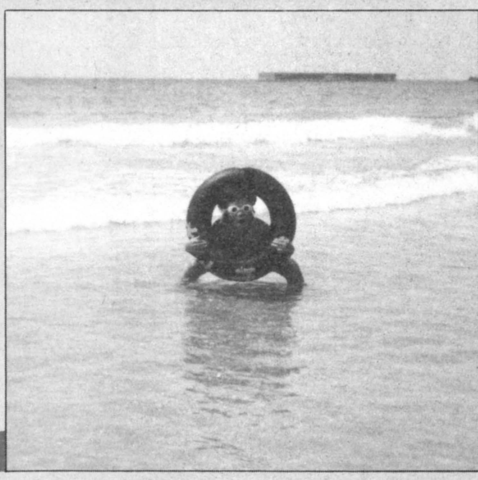
今週のイキな写真

NICE PHOTO



福岡県　帝釈

●選評　ひょっとしたらエスパーかもしれないイキな写真。よく見ると部屋がホテルっぽいのが怪しいぞ。やいやい！



人がいないスキを見て撮った。

●選評　わっはっはっは。やっぱりイキな写真は雰囲気を大切にしなきゃね。まーるいメガネにまーるい浮き輪がポイント高かったのだ。

京都府　コジミ

各444ガバス

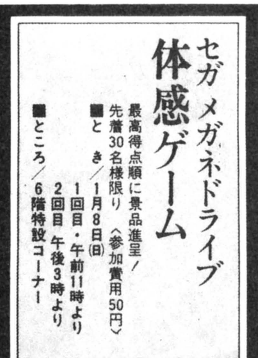
私も町のレポーター

CITY REPORT

宮城県　小山敬市

●選評　ぎゃはははは！　ポチ袋ってやっぱり犬を入れとくんだろーかね！　1文字違っただけなのに、何かもー、大笑いだぜ!!





●選評　おおおー！　オメガドライブも笑ったけどこっちもすげーぞ!!　セガメガネドライブ！　みょーに地味なデザインが泣かせるぜ。

東京都　桜井操一郎



1988年12月16日放送　日本テレビ系「銀河英雄伝ワタル」第33話「あまいお誘い恐怖の魔道門」より

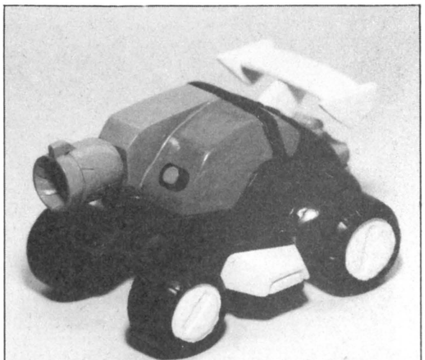
東京都　常討魔

●選評　これは－！　すんげー。テレビアニメ『銀河英雄伝ワタル』に東府屋ファミ坊が出ていたっていう証拠写真だ！

各1555ガバス

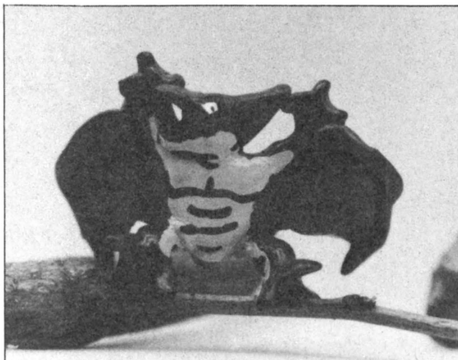
今週の3D大作戦

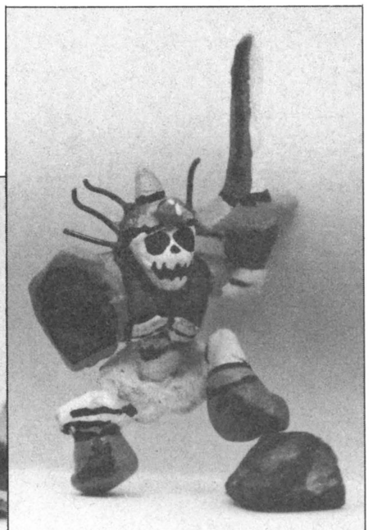
OPERATION 3D



神奈川県　会長パタイマ

●選評　「超惑星戦記メタファイト」のメタルアタッカーだ。材質がわからないけど、雰囲気出てる。





群馬県　『ドラクエⅡ』復興会

素材はフレンドリープラスティックで、色は水性カラーでつけました。『ドラクエⅡ』のバピラスとアンデッドマンです。

●選評　おお！　フレンドリープラスティックというと、あのだれもが指に火傷をしたという根性の悪いやつ。あれでよくここまで作れたね。

各222ガバス

(仮題)私の報告書

私の報告書を読んで気分までハイになっているあなたに加えたい一撃!!



◉いつぞや、うちの弟は「大きくなったら**立派な未成年**になるんだ！」と言った。4月に彼は、6年生になる。　新潟県　まあち

◉うちのおばあちゃんは、車のシトロエンのことを**病名**と思っていた。　東京都　匿名希望

◉この前、PCエンジンの雑誌の『遊々人生』の説明を読んでいると「コンピュータとでもできるので、**友だちがいない人でも**遊べる……」と書いてあった。本当にこういう人がいたら、ちょっと悲しい。　福島県　池内 満

◉3ヵ月くらい前、ぼくがあるレストランに行ったとき、うしろに座っていた4歳くらいの子供が、「これがいい」と、500円くらいのメロンシャーベットを指さした。するとその母親が「これは、**辛いのよ**こっちにしなさい」と250円くらいのケーキをさしていた。　神奈川県　阿部龍雄

◉ぼくの友人のT君は、「ファミコンをしにいく」と言って、自分の2歳の妹と4歳の弟を、ぼくのせまい部屋に**つれてきます**。　埼玉県　布袋硬泰

◉この前の土曜日、昼食を食べに家に帰ってくると、皿があらされていた。辺りを見まわすと、昼食のエビフライをくわえた猫が**どうどうと**玄関から出ていった。　愛知県　加藤孝紀

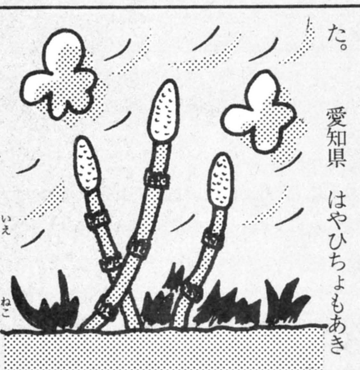
◉ぼくはこのごろ、ファミ通町内会が、町内会付属芸大に**買いしめられつつある**のではないかとにらんでいます。　東京都　ゲームボーイ武蔵

◉ぼくの母に、「ファミコンソフト会社の中で、どの会社が一番好き？」と聞くと、「ねだんの安いナムコ」と答えました。ぼくは、お母さんって**意外とケチなんだな**と思いました。　滋賀県　内堀 学



◉ずっと前、シャンプーとリンスを混ぜて使っていたら、母が「そんなことしたら、**化学反応が起こって危ないよ**」と言った。　愛知県　はやひちょもあき

◉このごろ、ぼくの家にいる猫が、草むらの中でノラ猫をナンパしている。ぼくは、**もう春なんだなぁ**と思った。　島根県　そこらへんのガキ



◉この前、小学生ふたりが、今年のプロ野球の順位を予想し、何をかけるか話していた。話は段々エスカレートしていき、結局『ドラクエⅣ』をかけることになった。**小学生なのに……**恐ろしいと思う。　宮城県　エッグマン

◉この前、ファミ通町内会を読んでいたらお母さんが帰ってきて、「平成ってこうだったよね」と言って、**いきなり**ファミ通に書かれてしまった。　神奈川県　探偵神宮寺貴志

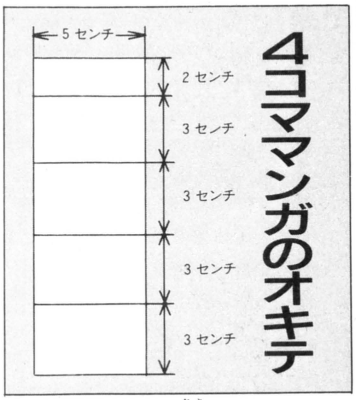
町内会付属芸大学長のオコトバ

RPGなんぞをしていると、必ず防具の装備という問題にブチ当たる。何、強くなったら強い防具に交換すればいいっていう、ただそれだけのことなんだけどね。

たいていのRPGの防具屋は、今装備している防具を半額で下取りしてくれるから、(新しく買おうとしている防具の値段)－(今着ている防具の値段の半額)だけお金を貯めれば、新しい防具が買えちゃうわけね。しかしだ。今着ている防具を売っちゃうってことは、そのキャラクターはどーゆー状態になっているのかという……。まー、そいつが戦士のゴンザレスとか、そーゆーやつなら全然気にしないんだけどもね。魔法使いのマリアとか、そーゆーコだとこれはちょっと恥ずかしい……よーな気がする。100分の1秒くらいだけどね。ちょっと恥ずかしいのだ。



4コママンガのオキテ



あて先は
ファミ通町内会
各コーナーまで

ART

道　大
其　光

占う人
福田有宵先生



易占からトランプ占いまで幅広いジャンルの占いをこなす先生なのだ。

開運占いコーナー

癖は内面

誰にでも、癖のひとつやふたつはあるもんだ。キミにもあるでしょ、クセ。クセエじゃなくって、癖ね。てなわけで、今回は癖で見る性格占いだ。

癖で占うあなたの内面

笑いかたの癖

ワッハッハタイプ
積極性があり、しっかりしている人。その反面、情にもろくて寂しがりや。女性なら、リーダーに向いている。

ヒッヒッヒタイプ
不平や不満をもっている人。このタイプの人は、ときどき批判的になったり攻撃的になったりすることがある。

クスクスタイプ
少女らしい一面をもった人。好奇心は旺盛だが、積極的になりきれない。気分が変わりやすいところが特徴。

口を隠して笑う人
相手に自分の心を覗かれまいとする気持ちの表われ。社交的ではあるけれど、表面的なつき合いであることが多い。

話しかたの癖

早口な人
頭の回転が早く、同時に行動力もある人。その反面、早がてんして後悔することもある。悪く言えば気ぜわしい人だ。

せきばらいする人
本当のことをなかなか言わない人。せきばらいをしながら話す人は、周囲の人から注目を集めたがっている。

体を動かして話す人
このタイプの人は善人と言われる人が多い。ときどきオーバーなことを言い、人からホラ吹きと言われることもある。

唇をなめて話す人
うそをつくことが多いのがこのタイプの人。下心や隠しごとなどがある場合にも、このような話しかたをする。

歩きかたの癖

大股で歩く人
精神面でも行動面でも活発なタイプの人。なにごとに対しても自信にみちあふれていて、積極的に行動する人。

靴を引きずる人
精神が不安定な人はこの歩きかたをすることが多い。生活に不満があったり、ルーズな性格をしている人も同様。

そり返って歩く人
自我が強い人。正義感も強いが、かっこうをつけすぎることがある。リーダー的な存在の人はこの歩きかたをする。

肩をいからせて歩く人
実力はないが威張るタイプ。内面的に弱さを多くもっている。自己顕示欲が強く周囲の人に自分をアピールしたがる。

目のまわりの癖

眉をよく動かす人
表情で気持ちを隠そうとしている人。神経が過敏なときや感情が高まっているときなどは、眉を動かしながら話す。

眉間にしわを寄せる人
デリケートな神経の持ち主だが、同時に短気で怒りやすいという面もある。自分勝手な行動に走りやすい性格でもある。

まばたきが多い人
神経質でわがままなタイプの人。このタイプの人は、自分には甘いが他人には厳しい。いわゆる自我が強い人だ。

上目づかいをする人
秘密を隠しもっていて、他人にさとられまいとしている人。接する相手に対してコンプレックスがある場合も同様。

顔周辺の癖

耳をさわる人
ものごとを深く、理論的に考える人。考えかたは正しいが、独断が多く、周囲からは自分勝手だなどと言われやすい。

鼻をこする人
自分の意思や意見を相手に伝えるのがへたな人。欲求不満や寂しさなどがある人も鼻をこすると言われている。

横目づかいをする人
思ったことを行動に移せない性格の人。気が小さく陰険な面ももっている。また、疑い深い性格でもある。

髪をいじる人
表面上は恥ずかしそうにしているが、実は情熱家。接する相手に調子を合わせることができるので、人から好かれる。

座りかたの癖

足を組んで座る人
プライドが高く、外見に自信がある人。女性の場合は、うぬぼれやで男性に注目されたいと思っている人に多い。

両足をつけて座る人
自分の行動に責任をもち、人にはきちんと接する人。しっかりとした性格の人が多い。負けず嫌いの人でもある。

ひざを開いて座る人
注意深さに欠ける性格の人はこのような座りかたをする。女性の場合はものごとにこだわらない性格をした人。

椅子に浅く座る人
落ち着きのない人。このタイプの人は平均して飽きっぽい。人との交際なども長続きしない。意志が弱い面もある。

新着ゲーム通信



天地を喰らう
じゃじゃ丸忍法帳
ガンファイター
株式道場
キテレツ大百科
忍者サイゾウ
燃える！ お兄さん
明治維新
パーフェクトボウリング
競馬シミュレーション本命
魔界村
アームドエフ
神武伝承
ロックオン
弁慶
大地くんクライシス
アウトライブ
ファイヤープロレスリング
竜の子ファイター
ネクロスの要塞

THE NEW SOFT

3月17日号

NUMBER 6

ダウンタウン熱血物語

ウルトラベースボール

天地を喰らう

カプコン　5月発売　5900円

手ごたえアリのRPGなのだ

『天地を喰らう』は、中国の三国志の時代を舞台にした、シミュレーションRPG。基本的なゲーム進行はRPG式、戦闘方法はシミュレーション式、という一風変わったゲームなのだ。

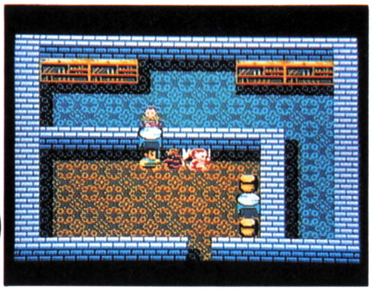
主人公になるのは、コミックでもおなじみの、劉備、関羽、張飛という3人の武将たち。ただし、この3人はそれぞれ軍師や兵士を率いているから、本当はスゴイ数の人間を動かすことになるのだ。

キミが操作する武将たちには、いろいろな能力があって、ゲーム中セレクトボタンで見ることができる。たとえば現在のレベルとか、率いている兵士の数、使える策略なんかね。兵士の数は、多ければ多いほど戦闘時に有利。それに策略っていうのは、普通のRPGでいう〝魔法〟みたいなものだから、これも多くの種類を使えるほうが強いわけだ。

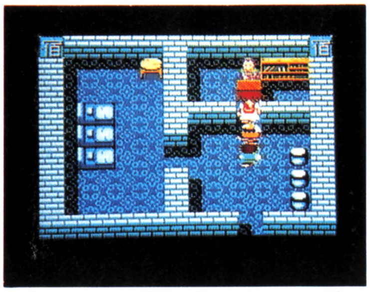
シナリオは大きく8つに分かれていて、主人公の3人以外の武将が、パーティーに加わってきたり、離れていったりすることもある。だから、それぞれの武将の能力を把握し、作戦を立てて戦っていくことが、勝利のカギとなってくるのだ!!

ゲームの最終目的は、内乱を起こした敵をすべて打ち倒し全土を統一すること。今までのRPGじゃものたりないっていうアナタに、ぜひとも挑戦してもらいたいソフトだぜ!!



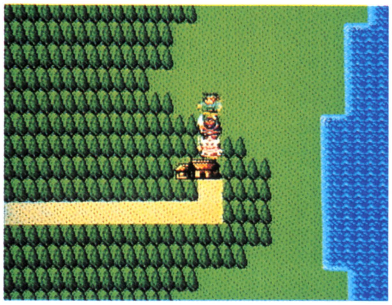


⬆役所に行って、史書官と話すと、今までの冒険の記録をしてくれる。セーブはこまめに、ね。



⬆宿屋さんだっ。戦闘で疲れた兵士たちを休ませてあげるのだ。1晩でギンギンに回復するぞ。

フィールドでは

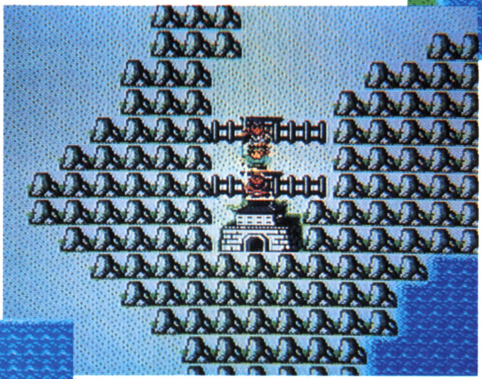


⬆これがスタート地点、ロウソウ村。すべての冒険がここから始まるわけ。ワクワクしちゃうでしょ。

中国を統一するのだ!!

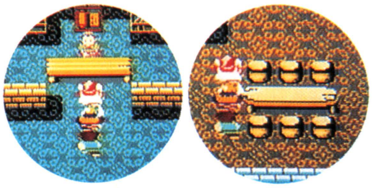


⬆これはシナリオ2の最後のところ。ここに来るまでに、敵の武将、呂布を味方につけなければならないんだけど。

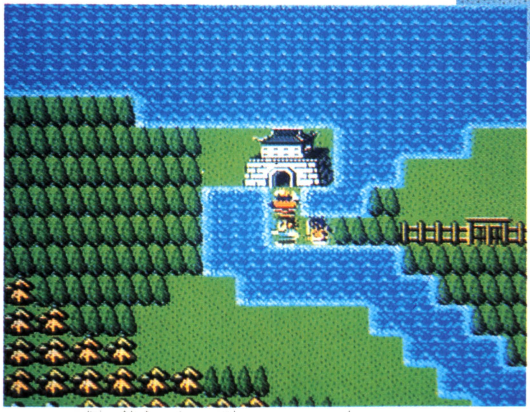


⬆これはシナリオ4の最後に出てくる、キンシュウ城。いったいここで何が起こるんだろうねっ!!

道具屋さんもあるぞっ



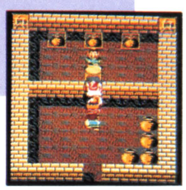
⬇シナリオは全部で8つ。いろんな問題をひとつずつ解決していくのだ。



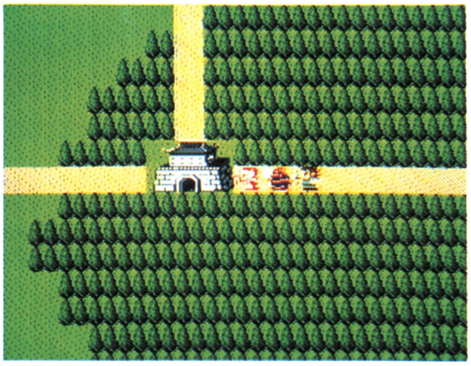
⬆ナンヨウ城。仲間が増えて強くなってから来るのだ!!



⬅武器屋さん。剣や槍はもちろん、防具も売っているのだっ!!



➡兵糧屋さん。ここで兵士たちの食べ物を買ってあげるのだ。



じゃじゃ丸忍法帳

ジャレコ　3月28日発売　5800円

ボクにも解けるRPGなのだ

じゃじゃ丸の大冒険なのだ!!

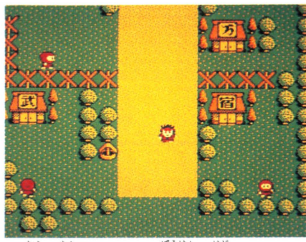
お待たせ『じゃじゃ丸忍法帳』の追加情報だよ。前にもお伝えしたとおり、今度の『じゃじゃ丸』はRPG。1つのゲームの中に、3つのシナリオが入ってて、それぞれ違う冒険ができるというお得なソフトなのだ。

もちろん、どのシナリオも主人公になるのは、我らがじゃじゃ丸くん。忍の巻き物を取りかえしたり、江戸城の大妖怪をやっつけたり、竜神様と戦ったり、大忙し!!　さくら姫と2人で、パーティーを組んで冒険するシナリオなんていうのもあって、変化に富んだ冒険が楽しめる。このRPG版『じゃじゃ丸』の1番のポイントは、ルール、操作が簡単、ということ。今までのRPGは難しいし、めんどうだし、とか思ってた人には、ピッタリって感じだぞ。









⬆村の中。ここから冒険が始まるのだ。まずは人々とお話して情報をもらう。



⬆建物の中に入るとこんな感じになるのだ。変な人ばっかりなんだけど大丈夫？

さくら姫も一緒なんだって



⬆で、戦闘場面!!　いろんな敵が出てくるのだ。みんなユニークでにくめない。



⬆フィールドを進んでいると、当然敵が出てくる。最初は遠出しちゃダメよ。

※画面は開発中のものです。

ビッグチャレンジ！ ガンファイター

ジャレコ　3月28日発売　3200円

西部劇アクションゲームだ！

第1ステージ大公開なのだ!!

『ビッグチャレンジ！ ガンファイター』は、西部が舞台のシューティングアクションゲーム。主人公のスティーブは、横スクロールする画面の中を、銃を片手に敵を撃ちまくりながら進んでいく。

ステージは6つあって、各ステージごとに目的が与えられている。たとえば敵を35人倒してナイフを手に入れる、とかね。目的を達成すると、画面が切り替わって3Dに!!　ここで出てくる最後のボスを倒せば、次のステージに行けるってわけだ。

武器は銃のほかにナイフ、ブーメラン、ダイナマイトなんてのがあって、敵を倒すことによって手に入る。お金や薬も手に入るから上手に使って先に進んでいこうっ!!



⬇敵が弾を落としていくこともあるけど、どうしても必要なときは、お金を払って。



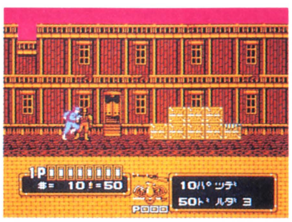
⬆薬やお金は、敵を倒すと出てくるから、取っていこう。



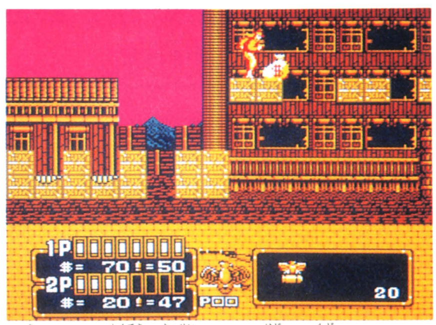
⬆武器は主人公の前方へ飛んでいく。ねらいを定めてっ!!



⬆かっこいいタイトル画面でしょ!!　やる気がでるっ!!



弾はお金を払って買うって手もある



⬆決められた目的を達成しないと始めに戻されちゃう!!

※画面は開発中のものです。

ダウンタウン熱血物語

テクノスジャパン　4月25日発売　5900円

硬派だけどコミカルタッチ!!

くにおくんシリーズの第3弾は、『ダウンタウン熱血物語』。〝くにお〞と〝りき〞の活躍する、横スクロールアクションゲームだ。２人同時プレイで、友達と遊ぶこともできるぞ。

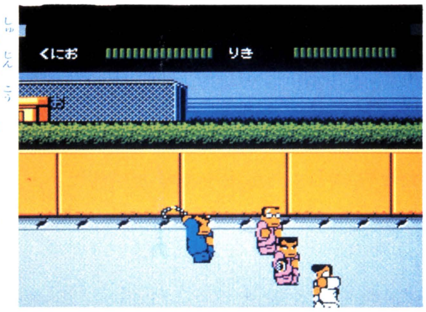
名コンビ〝くにお〞と〝りき〞の目的は、冷峰学園にいる大番長を倒すこと。でも、学園までの長い道のりには、大番長の手下が、たくさん待ちうけているぞ。パンチとキックで敵を倒しながら学園をめざすのだっ!!

敵を倒して手にいれたお金で、道沿いのお店で食事したり、本屋さんで本を買ったりする。食事すれば、体力の回復ができるし、本を読めば必殺ワザを使えるようになるのだ。で、いろいろな必殺ワザがあるけど、オススメはマッハパンチ。普通のパンチの５倍の威力があるのだっ!!

敵の中には、チェーンや棍棒といった武器を持っているヤツもいる。ダメージを与えれば武器を落とすから、拾って装備しよう。でも、ぎゃくに敵からダメージを受けると、武器を落としてしまうから、武器を奪い返されないように注意しようね。さあ、硬派気分でガンガン先に進もうぜっ!!



主人公のくにお!!



⬅街の中は、こんなカンジ。敵がたくさん現われたら、逃げるがカチ!! でも、それじゃ、お金が貯まんないよね。トホ。



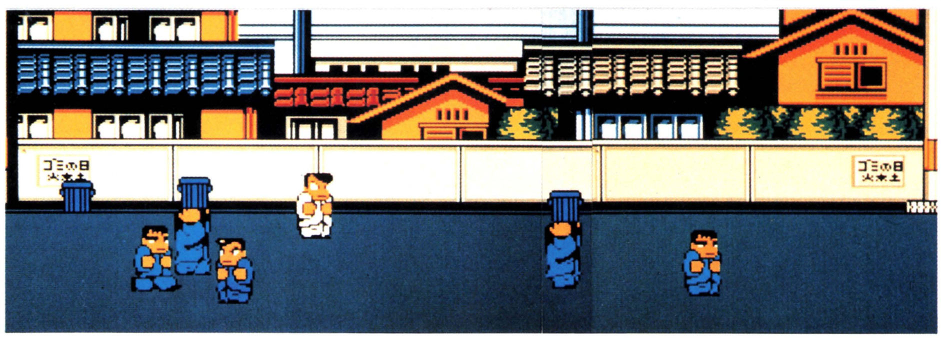
⬅道路にあるものは、全部凶器に変わる。バケツだって、痛い!?



⬅このゲーム、だんぜん２人同時プレイのほうが楽しいんだから！



マップはこんなカンジ



※画面は開発中のものです。

株式道場

ヘクト　5月2日発売　価格未定

株取り引きの方法を教えます

このソフトは、株取り引きの練習にピッタリ！ キミは、ソフトの中の道場主から、株でもうける方法を学ぶのだ。最初に、道場主から資本金をもらう。それを元手に、設定された目標金額を稼ぐのだ。このソフトに使われているデータは、過去３年間の東証銘柄200社のもの。これは、本格的だぜっ!!



注目銘柄	終値		前週比	出来高
▶Aかがく	420	▲	25	670千
Bかがく	540	▲	51	1330千
Cてっこう	335	▲	36	360千
Dきかい	685	▲	25	3000千
Eでんき	2300	▲	70	3200千
Fせいみつきき	1050		0	1630千
Gしょうぎょう	850	▲	48	4600千
Hほけん	870	▲	82	2800千
Iけんせつ	789	▲	80	31000千
Jしょくひん	1600	▲	70	990千

⬆株って、けっこうもうかるよね!?



⬆へえ、へえ、あなたが道場主さまですか？





⬆道場に入門したら、キミの挑戦するコースを選ぼう。６つのコースがあるけど、初心者は1000万円コースがオススメ!!

※画面は開発中のものです。

キテレツ大百科

エポック社　4月発売　価格未定

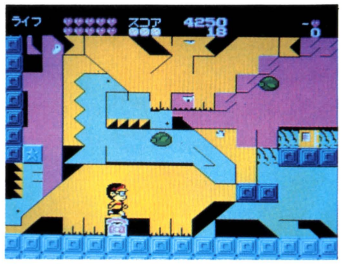
発明も冒険も大好きなのだ！

テレビで大人気の『キテレツ大百科』が、横スクロールのアクションゲームになったのだ。

主人公のキテレツが発明した鏡のせいで、友達がゆがんだ夢に閉じ込められた！　キテレツは、友達を捜して夢の中に旅立つのだ。

ステージ数は5つ。ネガとポジの世界や、背景の生きている世界などがあって、本当に夢の世界に迷い込んだような感覚を味わうことができるのだ。

冒険の途中には、キテレツを邪魔しようとする夢の世界の住民たちでいっぱい。邪魔なやつは、ふんづけてやっつけろ！　ときたま出現する大百科を取れば、新しい武器を手にいれることもできる。どんな新しい武器がとびだすかは、遊んでのお楽しみ!!



➡キテレツは、発明の大好きな少年。さて、どんな冒険をするの？



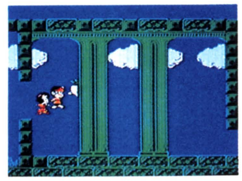
⬅おや、不思議な世界だね。夢の中での冒険って、ロマンだなぁ!!

夢の世界で、大活躍だっ!!



⬆ともだちのみよちゃん、救出に成功!!　あと3人だぜ。









⬆大百科を手にすれば、発明なんておちゃのこさいさい!!　ふんづけて敵を倒すなんて、アナログなことはもうやめたい!?

忍者サイゾウ

九娯貿易　発売日未定　価格未定

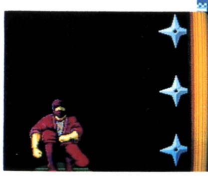
現代によみがえった忍者伝説

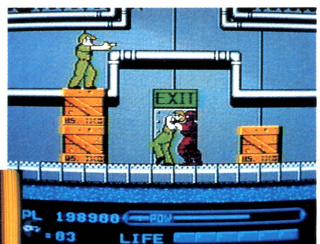
『サイゾウ』は、近代忍者の活躍するたて横スクロールのアクションゲームだ。

ゲームのスタート時、主人公サイゾウは武器を持っていない。敵が現われたら、ふんづけて武器を奪い、それを使って戦っていこう。

ラウンドは、全部で6つ。ラウンドごとの背景は、スラム街、公園、工場の地下へと変わっていく。ニューヨークのダウンタウンぽい雰囲気が、キミの気分を盛りあげてくれる。

サイゾウは武器で戦うほかに、忍法という秘密のワザを使うことができる。で、ステージをクリアーするたびに、使える忍法が1つずつ増えていくのだ。忍法には、強力なものがいっぱいあるけど、その効果は自分自身の目で確かめてほしいのだっ!!



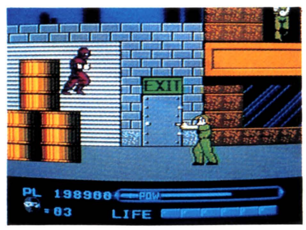


⬅サイゾウって、やっぱり霧隠才蔵の子孫だったりするの？

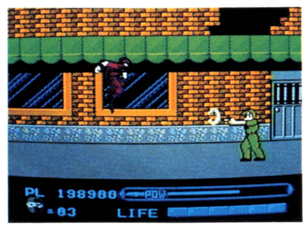
現代に生きる忍者



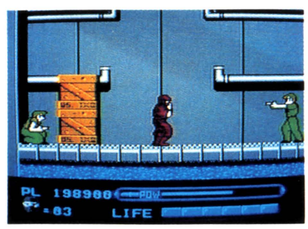
➡やっぱり、忍者の武器といえば、手裏剣だったりする。ぴしぴしなげて、敵を倒そう。で、あとは忍法が問題だったりするわけ。



⬅闇に生き、闇に死す、というわけで夜なのだ。



⬅あっ、汚ねえ！　ピストルとは。飛び道具じゃん！



⬅敵に囲まれた。逃げ道はないぞ。戦うのだっ!!

燃えろ！お兄さん

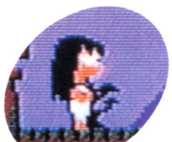
東宝　発売日未定　価格未定

さあ雪絵姫を助けだすのだ！

週刊少年ジャンプで連載中の人気まんが、『燃えろ！ お兄さん』が、ファミコンゲームになったぞ。原作と同様に、お兄さんことケンイチくんが主人公の、アクションゲームだ。

ギャンブル好きのバカなとうちゃんが、バクチで大負けし、ケンイチの妹、雪絵姫がドラ・ゴンにさらわれた。雪絵姫を救い出し、ドラ・ゴンの世界征服をくいとめるため、キミがケンイチくんとなり冒険の旅にでるのだ。ドラ・ゴンを倒すためには、部下のホラフク神が持つ５つの"竜のンたま"を手に入れなければならない。

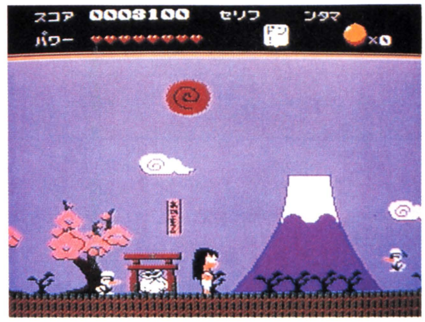
原作でもおなじみの、火堂クンやロッキークンも登場。仲間になってキミを助けてくれるぞ。ギャグ満載の世界でキミも燃えてくれ。



➡竜の"ンたま"を手に入れるため、冒険の旅に出発だ。仲間がいるから心強いね。



⬆タイトル画面。まんがといっしょだね。





⬆ご存知、シンイチくんだ。ゲームの中でも、ギャグをかましてくれるかな。

⬇昔々のおはなしなので、シンイチくんたちはお城に住んでいるのだ。





⬆ぴゃあー！　ドラ・ゴンの登場。雪絵姫をさらわれちゃったよ～ん。

キミもケンイチくんと燃えてくれ！

明治維新

ユース　６月発売予定　価格未定

本格歴史シミュレーションだ

ユースから、歴史シミュレーションゲーム『明治維新』が発売されるぞ。主人公はあの坂本龍馬。幕末の時代、新政府をおこすため、キミは龍馬となって江戸幕府と戦うのだ。

このゲームは、２部構成になっている。１部はアドベンチャーモード。ここは、龍馬が剣術の修業をしながら成長し、同志を集めていくというストーリー。１部をクリアーしたら、２部のシミュレーションモードへ突入だ。ここでは、龍馬が率いる土佐藩が幕府と対決するのだ！　ひとつのゲームで２種類のゲームシステムを楽しめるなんて、とってもお得。

キミは、江戸幕府を制覇し、日本に文明開化をもたらす、新政府をおこすことができるだろうか!?

出発！

⬇まずは、お父さんに呼ばれて、強くなるために修業に出るようにいわれるのだ。







龍馬がいく！



⬅中岡慎太郎が、キミのパートナーだぞ。



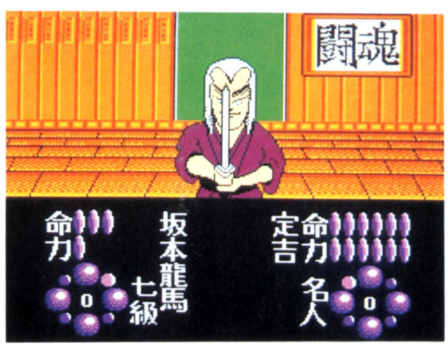


⬅関所の門番。ゆうずうのきかない奴だ。





⬅日本人を不眠症にした張本人、ペリー。



⬅龍馬が成長して強くなるには、この定吉のところで修業しなくちゃならないのだ。

パーフェクトボウリング

東京書籍　7月発売予定　価格未定

これであなたもプロボウラー

レッツプレイ

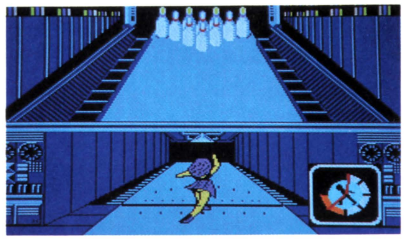
東京書籍から、スポーツゲーム『パーフェクトボウリング』が発売されるぞ。

この『パーフェクトボウリング』は、ピンアクションが数100通りもあって、ホントにボウリングをしてるようなリアルなプレイが楽しめるのだ。

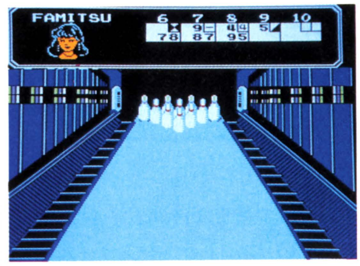
ゲームモードは5種類。まず、1人プレイのコンピュータ対戦モード。このモードでは、ランク別の8人の相手を自由に選択して対戦できる。で、最強の相手に勝つと、すばらしいエンディングが見られるのだ！　そのほかにも、友だちと同時にプレイできる対戦モードや、チームを組んでダブルスプレイができるモードがある。

それからもうひとつ、このゲームの大きな特徴は、最大8人まで同時プレイできちゃうということ！　友だちとワイワイ言いながら遊べば、ホントにボウリング場に来てる気分になれるハズだ。

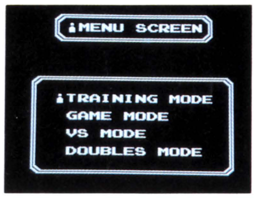
画面の中に登場するボウリング場は、未来の宇宙ステーション内のイメージ。ピンを吸いあげるアクションなんかが、とてもSFチックで楽しいカンジなのだ。



➡実際にボール投げたところ。グラフィックがSFチックで、なかなかムードがあるなぁ。ハイスコアを目指してがんばれー。



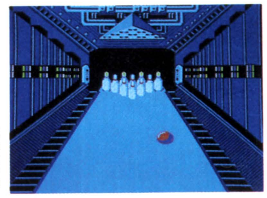
⬆スコアもちゃんと表示してくれる。ボウリングの点数計算はメンドーだから助かるのだ。



➡ここから、プレイしたいゲームモードを選ぼう。



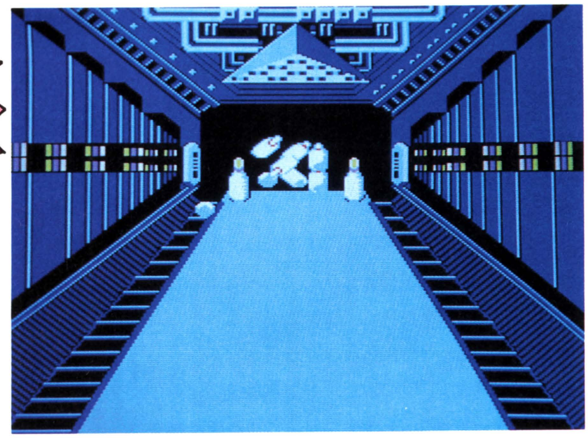
➡で、こっちが対戦相手のメニューだよん。



⬆ゲームスタート。ガーターなんて出すなよナ！



⬆ゲームモードの対戦相手たちだ。まずは、ザコから挑戦しようぜ！



⬆おひょー！　ストライクと思ったらスプリットだぜ。リアルでダイナミックなピンアクションがナイスだね。

※画面は開発中のものです。

競馬シミュレーション 本命

ニチブツ　4月下旬発売　9800円

本格競馬シミュレーションだ

ニチブツから、ファミコン初の、競馬シミュレーションゲーム『本命』の登場だよ。

競馬といえば、予想が命。この『本命』は、実際の競馬レースのコース、出走馬などのデータ30項目を入力して、結果の予想ができるという本格的なゲームだ。さて、キミのねらった馬は、いったい何位でゴールするかな!?



➡関口宏みたいな人間ぽい馬だね。



⬆各項目に、細かいデータを入力していく。めんどうがらずに、慎重にきめていこうね。



⬆すべてのデータを入力したら、いよいよレーススタートだ。キミの予想はズバリ的中するか!?



やっぱり、馬は走る姿が、いちばんりりしい。



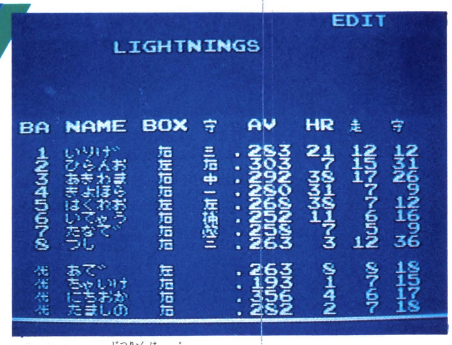
※画面は開発中のものです。

ウルトラベースボール

カルチャーブレーン　8月発売　6500円

24球団が優勝を狙うのだっ!!





⬆Pリーグの実力派チーム、ライトニングスを、エディットモードで自分の好きなように変えてみるのだ。

シミュレーションタイプの野球ゲームにまたひとつ新作が仲間入りするぞっ!!

この『ウルトラベースボール』、とにかくチーム数が多いのが特徴。普通の野球ゲームは2リーグ、12球団だけど、これにはなんと、4リーグ、24球団もあるのだ。C、Pリーグに加えて、謎の6球団からなる？リーグ、そしてキミが守備力や打席、スタミナなどをエディットして作るオリジナルリーグの4つだ。

ゲームのモードは3つ。まず1人プレイのオープン戦では、好きなチームを2つ選んでプレイする。ウォッチモードとして、オリジナルチーム作りの参考にしたい。

次に、2人プレイのオープンモード。ここでは日本シリーズ形式で、先に4勝して優勝を狙うのだ。

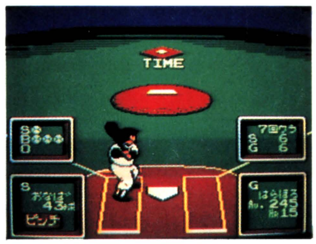
そして、このゲームのメイン、ペナントレース。このモードでは最高6人までが参加できるのだ。だから大勢でワイワイ楽しみながらプレイしたいというキミには、まさにピッタリっていえるね。途中で席を立っても、マルチオートシステムで、プナントが進行する、というのもウレシイ。さらに、コンピュータ同士で対戦させるときは、高速モードも使えるのも便利だぞ。

とにかく、いろいろな球団と対戦しまくりたいというキミ向きのゲームだ。

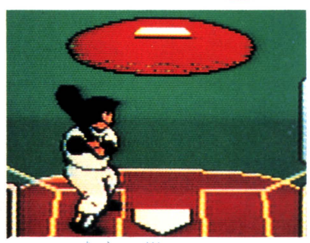
ペナントレース開幕だっ



⬆ペナントレースの開幕だ。このモードは最大6人まで参加可能なので、友だちをたくさん集めてプレイしたいね。

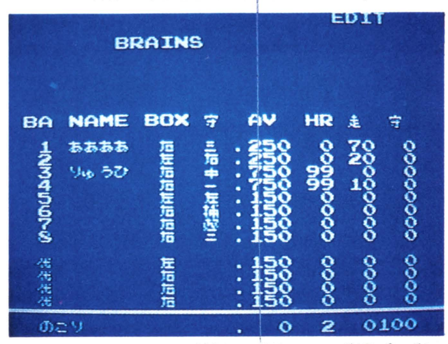




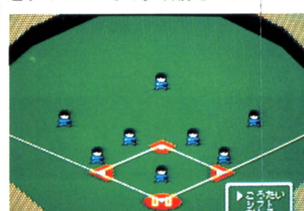


➡ピッチャーがどんな状態か、ひと目でわかってしまうのだ。

⬆ゲームも終盤にさしかかってきた大事なところ。疲れてるピッチャーを交代させよう。



⬆エディットモードなら走力70の選手とか、本塁打99本の選手だってできる。名前をカッコイイのにしちゃおう！



⬇ここまで極端なシフトだってできるぞ。これは対左打者用シフトといったところかな？

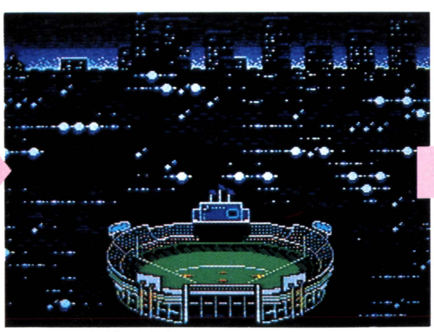


⬆このゲームでは守備位置を自由に変えられるので、守備にも頭脳的プレーが可能なのだ。

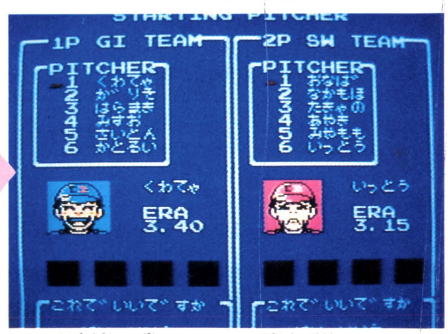
勝利を手にするのはどちらの球団？



⬆球場は全部で6種類もある。さて、どれにしようかな。



⬆ナイター専用の球場なのだ。バックの夜景がキレイ。



⬆さて先発投手は誰にしようか。好調な選手がいいね。

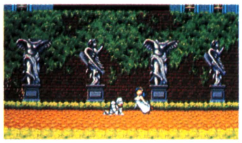
※画面は開発中のものです。

セガ

大魔界村

セガ　発売日未定　価格未定

魔界に潜む悪魔どもを倒せ!!



⬅アーサーの愛するお姫さまは、悪魔の手におちた。はたして、救出できるか!?



⬅斜面をかけおりるっ!!　死神さんは、ジャンプして避けてしまおう!!

大人気のよこスクロールアクションゲーム『大魔界村』が、メガドライブ用のゲームになるぞ。アーケード版は難しいことで有名だったけど、メガドライブ版も超A級の難度だ。

主人公は騎士アーサー。悪魔につれさられたプリンセスを救うため、魔界へと入っていく。魔界では、数々の悪魔やワナがアーサーを待ち受けているぞ。

アーサーの武器はナイフ、剣、大鎌など7種類。宝箱を持っている敵を倒すと、武器が出現する。使っている武器が気に入らなければ、ドンドン持ち換えていこう。

また魔法の鎧を取れば、魔法が使えるようになる。魔法の威力は、武器よりもはるかに強力なのだっ!!



⬆武器の中には、火の玉を飛ばすというのもある。ただし、威力はない。

騎士アーサーは、プリンセスを救出できるか!?

➡武器を短剣に変えた。まっすぐ飛ぶから、使いやすい。威力が強ければなぁ!!





⬆ガイコツでできた、不気味なオブジェ。ひゃーっ、コワイよん。

⬇ハゲタカが、木の上にいっぱいとまっている。せぇーので、襲ってこられたら、さすがに大ピンチなのだっ!!





⬆げげっ、でっけぇ!!とにかく大迫力なのだっ!!

PCエンジン

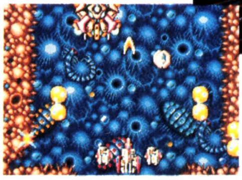
アームドエフ

ビック・クラブ　発売日未定　価格未定

異次元生物との壮絶な戦い!!



⬆タイトルは、めいっぱいドハデ。アニメちっくだね。

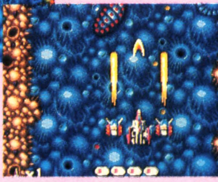


⬅でっかくて、カタそうな敵が接近中だっ!!　撃てっ!!

パワーアップ!!



⬆ノーマルな状態の自機。なんだか弱そうだ。



➡パワーアップ。レーザーだって超強力っ!!

あの『アームドエフ』が、ビッククラブから登場することになった。アーケードで大人気のたてスクロールシューティングゲームだけに、大喜びの人も多いんじゃないかな？

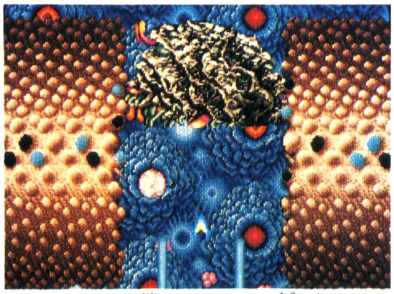
キミは、最新鋭の宇宙戦闘機を操作して、異次元宇宙を進撃していくのだ。敵は、恐ろしい姿をした異次元生物だぞ。

で、敵キャラたちはけっこう硬いから、破壊するのはけっこう苦労するはず。でも、ときどき出現するカプセルを取れば、自機はパワーアップ！　硬い敵もスンナリ破壊できるようになる。カプセルには、レーザー、ミサイル、ボンバーなどがあって、どれもドハデで強力なのだ。さあ、全7ステージをクリアーして宇宙を救おうぜっ!!



⬆このウネウネ、グニョグニョなカンジが、PCエンジンユーザーのトレンドらしいんだ。ウン！





⬆オームみたいな大ボス。パイプの間を行ったりきたりするぞ。パワーアップしてれば、楽勝さ！

PCエンジン

神武伝承

ビック・クラブ　3月発売　6900円(予価)

天界の秘剣で敵を切るのだ!!

ビック・クラブの『神武伝承』は、羽織袴の若武者が活躍する和風3Dアクションゲーム。敵キャラが戦国武者や日本妖怪だったり、背景が夕焼けの京都だったりと、とにかく日本調なカンジなのだ。

このゲームの主人公九条院伊織は、天界の秘剣・神武聖剣を持つ剣士。友人の最空を破壊神から救うため、秘山高野に向かうのだ。だけど道中には、地獄から襲来した悪鬼がたくさん待ち伏せている。邪魔な悪鬼は、剣でバッサバッサとなぎ倒すのだ。

で、ときどき現われるおじぞうさんを切ると、おふだが出現。取ると、剣の威力が増したり，ジャンプ力が上がったりする。さあ、破壊神の魔の手から日本を守るのだっ!!



⬅タイトルだって、バッチリ日本調だ。三重の塔や松林が、なんとも美しいのだ。



⬅おじぞうさんを切り倒したら、剣がパワーアップしたぞ。剣をふるると、八裂き光輪が飛んでいくのだっ!!



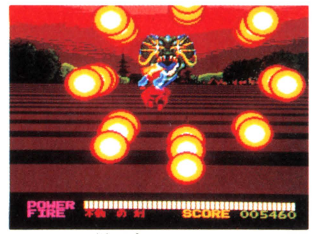
⬇青い翼を持った妖怪が、多数襲来した。たのむぞ、秘剣。うーん、かっちょいい。



⬆火の玉を、ひょいひょいと避けたのだ。なかなか身軽なボクでしょ!?



⬆こいつが、最初に登場するボスキャラ。ひげのはえたマムシみたい。



⬆こんなに弾を撃ってくるなんて、ズルイよう。さあ、反撃するぞっ!!

※画面は開発中のものです。

PCエンジン

ロックオン

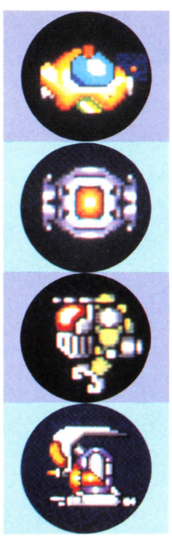
ビック・クラブ　発売日未定　価格未定

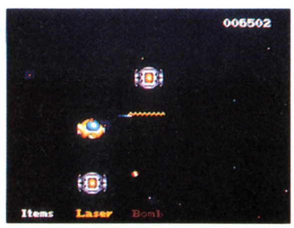
なんだかカワイイかんじだね

ビック・クラブの『ロックオン』は、かわいい形の宇宙船を操作して、宝探しをする横スクロールのシューティングゲームだ。

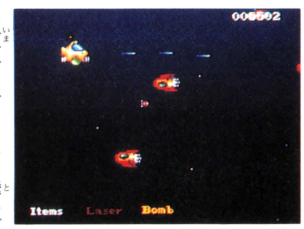
ゲームの中では、キミはバスターズと呼ばれる財宝ハンターの一員。伝説のフィサの財宝を求め、最新鋭宇宙船マクミランMP-4で、ある惑星にやってきた。だけど、そこには宝を守る宇宙船が、たくさん待っていたのだ。そして今、惑星を舞台に、壮絶なスペースオペラが繰り広げられるのだった！

MP-4は、バルカン砲のほかに特殊兵器を30種類の中から3つ装備できる。特殊兵器は、敵を倒したときに出現するカプセルの中に入っているぞ。さあ、強力な敵の守りを突破して、財宝を手に入れようぜっ!!





⬅今、ビョビョ〜ンと飛んでいるのは、レーザー砲。特殊兵器のひとつというわけ。



⬅で、こっちがバルカン砲。威力はないけど、連射が可能なのがうれしいよね。

伝説の財宝を捜すのだーっ!!



➡なんだか、奇妙な敵が3匹飛んできたね。



➡ギーガのエイリアンに似てるね。コイツら。



⬆弾を撃つだけでなく、体当たりしてくるんだよ。

※画面は開発中のものです。

PCエンジン

弁慶

サン電子　発売日未定　価格未定

超本格派の歴史モノRPGだっ

本格派の歴史モノRPG『弁慶』の登場だぞ!! 舞台になるのはもちろん日本、時は鎌倉時代。主人公（キミのことね）は、鬼若という武術の心得のある若者だ。長く続いた戦乱の時代も終わり、鬼若の住む九十九村の人々は、平和な毎日を送っていた。そんなある日のこと、どこからともなく恐ろしい魔物が現われ、国中を荒らしはじめたのである……!!

もちろんキミは鬼若となって、この魔物退治をするわけなんだけれど、まあ、そう簡単にはいかない。このゲームには、いろんなイベントがいーっぱいしかけられていて、これをひとつひとつクリアーしていかないと、最後の大物のところまでは、たどりつけないようになっているのだ。

まず最初にキミがしなくちゃいけないことは、九十九村から連れ去られた少女を助け出すこと。100種類以上もいる敵たちと戦いながら、日本全国27ヵ所もある町や村を回り、情報を集めていくのだ。

マップは、本物の日本地図そっくりで、山や川の位置まで同じ。このゲームを遊んでいると、歴史と地理に強くなりそうだぞっ!!





⬅まだまだ弱いくせにムボウなことするから。



⬅今度こそ勝つぞっ!! それにしても暗いな。



⬅うわあっ、強そうな奴らが出てきちゃった。



⬆町や村には、家や店がいっぱい。人もいっぱいいるから話をしよう。

純和風な感じのマップなのだ!!

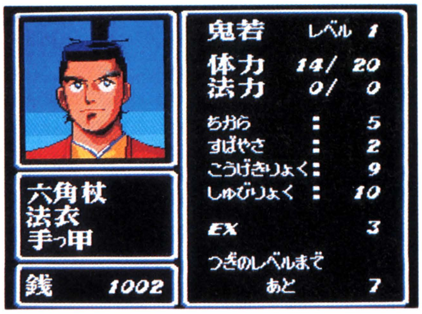
⬇つまり、ここでセーブしてくれるってわけだな。レベルが上がったらコマメにセーブしたいよね。







⬅うわー、漢字が出てきて、しかも読みがなまで書いてある。親切なカンジだな。



⬅主人公の鬼若さんです。キリッとして、なかなかハンサム。早く成長してね。

※画面は開発中のものです。

PCエンジン

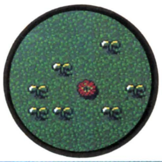
大地くんクライシス ヤーレンソーラン北海道

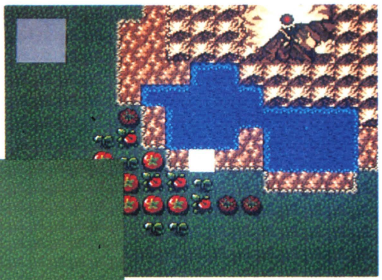
サリオ　発売日未定　価格未定

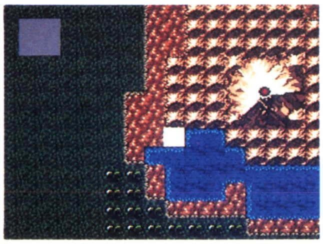
人口知能シミュレーションだ

大地くんは世界の植物を守るのだっ!!

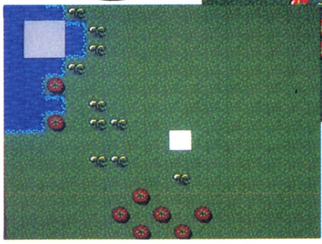
ちょっと変わったシミュレーションゲーム『大地くんクライシス』の登場だよ。このゲームは、プレイヤーのコマンドなしで、ユニットが動いてくれる"人工知能システム"を採用していて、遊びかたがとっても簡単。平和を求める大地くんが、悪物マグマ怪人からお花を守る、という設定もユニークなのだ。







⬅このマップの上、全部にお花が咲いたらキレイだろうなぁ。



⬆白い部分が座標になっている。これを動かして……。

⬅決定のボタンを押すと、その場所にお花が咲くのである。

※画面は開発中のものです。

PCエンジン

アウトライブ

サン電子　3月17日発売　5600円

究極の3DダンジョンRPGだ!!

この『アウトライブ』は、ひと言でいってしまえば、3DダンジョンタイプのRPG。でも、今までのRPGにはなかった新設定や、斬新なグラフィックで、驚くほどカッコイイゲームに仕上がっているのだっ！

舞台になるのは、はるか宇宙のかなたの惑星ラフラ。このラフラの遺跡から採れる資源は、帝国軍の兵器開発に役立てられている。キミは、この遺跡をめぐって陰謀を企てている地下組織を調査するため、FW(ファイティングウォーカー)に乗り込み、ラフラに向かうわけ。

FWというのは、帝国軍の最新型歩行兵器。ガンやミサイルのほかにも、たくさんの特殊兵器を装備できる、超強力なロボットだ。武器やアイテムを買って装備したり、数々の戦闘をこなしてレベルを上げたりすることによって、さらに強くパワーアップしていく。

ラフラは、迷路のような地下通路と、数々のシティ(町ね)で構成されている。各シティには、デュエリストと叫ばれる戦闘用ロボットがいて、こいつらと試合して勝たないと、次のシティには進めない。もちろん、シティとシティのあいだにも、敵ロボットたちがいっぱいだし、戦いは、はてしなく続くのだ。

さぁ、キミは、この超強力な敵ロボット軍団を倒し、目的を果たすことができるかな。



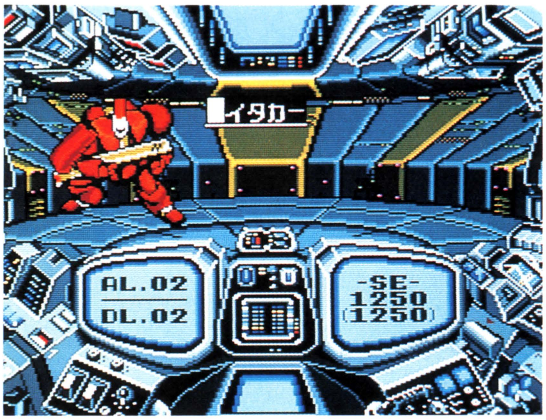
➡敵ロボットは何種類もいて、どれもユニークなのだ。





⬅警告！ 敵が現われたぞ。SEという文字の下の数字が0になったら、負けっ!!

デュエリングだ!!



⬆ALというのはアタックレベル、DLはディフェンスレベルのこと。



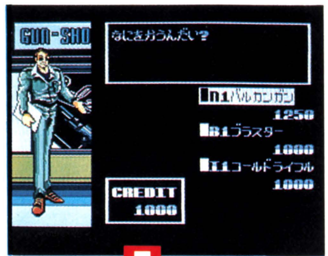
➡ターゲットポイントっていうのは、敵の首にかかっている賞金のことだ。

大迫力の戦闘シーンだ!!





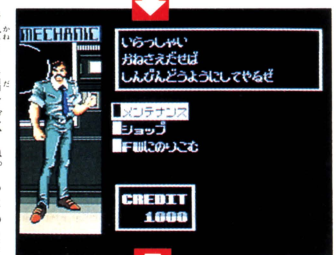
⬆デュエリングの結果、勝利をおさめた!! いさぎよく負けをみとめてくれたみたい。



➡ガンショップ。バルカンガンがほしいけど、ちょっと高いかな。



⬅アーマー屋さん。防具はここで買えるのだ。強いのを買うぞっ!!



➡金さえ出せば、ね。ちょっとメンテナンスをしてもらおうかな。



⬅デュエリストは敵じゃないのだ。試合をすれば情報をくれたりする。



➡女のデュエリストがいる。どんな人なのか、捜してみようぜっ!!



⬅発見！ この人が女性デュエリストのクリスだ。試合をしよう！

※画面は開発中のものです。

PCエンジン

ファイヤープロレスリング

ヒューマン　発売日未定　価格未定

多彩な技がカッコイイのだ!!

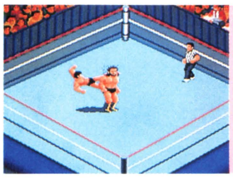
強そーなレスラーたち



PCエンジンでも、ついにプロレスゲームが発売されるぞっ!!

登場するレスラーはなんと16人。コントローラーを駆使して、エンズイギリやラリアート、サソリ固めなど、多彩な技で勝負するのだ。また、関節技で足を痛めつけられると動きが鈍くなったり、体力の回復が遅くなったりという設定もあって、とってもリアルなのだ。そう、まるで本当の試合を見てるカンジ。

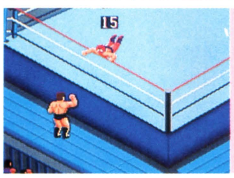
対戦方法もシングルマッチ、4人までが参加できるタッグマッチのほか、イリミネーションマッチというのもある。これは好きなレスラーを5人選んでチームを作り、勝ち抜き戦をするというもの。プロレスファンにはこたえられないゲームだよ。



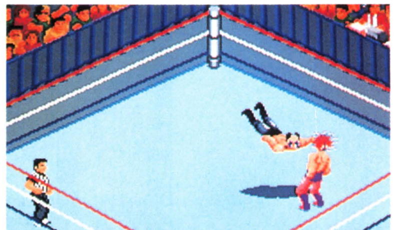
⬅ジャンプして、相手の後頭部をキック。エンズイギリだっ!!



⬅パワーのあるレスラーの得意技がこのリフトスラムだ。



⬅場外での乱闘シーンもけっこう出てきて、リアルな感じ。



⬅フライング・ラリアートのような高度な攻撃もあるぞ。



➡ツープラトン・バックドロップ。タッグプレイの真骨頂。



⬆ファイティングスピリットむき出しのレスラーたち。

※画面は開発中のものです。

PCエンジン

竜の子ファイター

東京書籍　発売日未定　価格未定

人気漫画家、宮下あきらがキャラクターデザインをした、アクションゲームだよっ!!

舞台となるのは、世界各地の民話や童話の世界で、孫悟空や妖怪、ふしぎの国のアリスまで出てきちゃうのだ。キミはその世界で伝説の"竜の子"を求めて冒険するのだ。

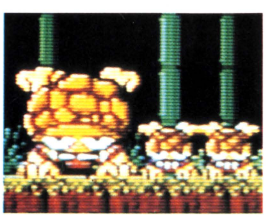
竜の子ファイターは元気いっぱいなのだ



⬆ここは中国の西遊記ステージ。暗ーい竹林をバックに大アクションがくりひろげられる。



⬅この少年が主人公"竜の子ファイター"だっ!!



⬅子分を連れた敵キャラ。目つきが悪いんだよねー。

※画面は開発中のものです。

PCエンジン

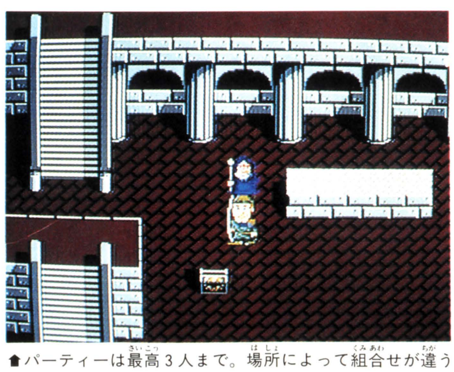
ネクロスの要塞

アスク講談社　発売日未定　価格未定

ロッテのお菓子のキャラクターがPCエンジンのゲームになって登場するぞっ!!

ゲームはRPGで、悪の王〝ネクロス"を倒すため、8人の勇者が旅をしながら協力して戦うというものだ。ユニークなキャラクターと、謎解きがいっぱいなのだ。

ユニークなキャラクターがズラリ



⬆パーティーは最高3人まで。場所によって組合せが違う。





⬅武器をふり回すので危険だぞ。



⬅敵キャラにしては愛嬌があるね。

 ※画面は開発中のものです。

発売日スケジュール表

ファミコン

3月発売のソフト

発売日	ソフト	価格/媒体
3日	○早打ちスーパー囲碁<ナムコ>	5900円/カートリッジ
3日	○魁!! 男塾 疾風1号生<バンダイ>	5800円/カートリッジ
3日	○SDガンダムワールド マップコレクション<バンダイ>	500円/ディスクライター書き換え
17日	○爆笑! 人生劇場<タイトー>	5900円/カートリッジ
17日	○ローリングサンダー<ナムコ>	5500円/カートリッジ
17日	○HOLY DIVER<アイレム>	5500円/カートリッジ
17日	○ジーザス<キングレコード>	5900円/カートリッジ
20日	○光GENJI ローラーパニック<ポニーキャニオン>	3200円/ディスクカード
24日	○ファミリーピンボール<ナムコ>	4900円/カートリッジ
24日	○暗黒神話<東京書籍>	5900円/カートリッジ
24日	○機動警察パトレイバー<バンダイ>	500円/ディスクライター書き換え
24日	○危険な二人 後編<データイースト>	500円/ディスクライター書き換え
28日	○じゃじゃ丸忍法帳<ジャレコ>	5800円/カートリッジ
28日	○ガンファイター<ジャレコ>	3200円/ディスクカード
30日	○アフターバーナー<サン電子>	6200円/カートリッジ
31日	○オペレーションウルフ<タイトー>	5900円/カートリッジ
31日	○ホームラン・ナイター<データイースト>	5800円/バックアップカートリッジ
31日	○シャドウゲイト<ケムコ>	6200円/バックアップカートリッジ
31日	○松本亨の株式必勝学2<イマジニア>	9800円/バックアップカートリッジ
下旬	○バットバットゴルフ<パック・イン・ビデオ>	3500円/ディスクカード
下旬	○フェアリーテイル<ソフトプロ>	価格未定/ディスクカード
	○ホワイトカード<スコーピオンソフト>	価格未定/ディスクカード

4月発売のソフト

発売日	ソフト	価格/媒体
7日	○ガーフィールドの一週間<トーワチキ>	5500円/カートリッジ
14日	○ドラゴンスピリット 新たなる伝説<ナムコ>	5200円/カートリッジ
20日	○蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン<光栄>	9800円/バックアップカートリッジ
25日	○ダウンタウン熱血物語<テクノスジャパン>	5900円/カートリッジ
25日	○競馬シミュレーション [本命] <ニチブツ>	9800円/カートリッジ
中旬	○デビルマン<ナムコ>	5500円/カートリッジ
下旬	○ファミコン探偵倶楽部2 前編<任天堂>	価格未定/ディスクカード
下旬	○ベースボールスター<エス・エヌ・ケイ>	5900円/バックアップカートリッジ
	○モンスターパーティー<新正工業・バンダイ>	5800円(予価)/カートリッジ
	○キテレツ大百科<エポック社>	価格未定/カートリッジ
	○谷川浩司の将棋指南III<ポニーキャニオン>	5800円/バックアップカートリッジ

5月発売のソフト

発売日	ソフト	価格/媒体
1日	○名探偵ホームズ Mからの挑戦状<トーワチキ>	6000円/カートリッジ
2日	○株式道場<ヘクト>	9800円/バックアップカートリッジ
26日	○スーパーチャイニーズ2<カルチャーブレーン>	5900円/カートリッジ
下旬	○激亀忍者伝<コナミ>	価格未定/カートリッジ
	○マーダークラブ<セタ>	6800円/カートリッジ
	○地理大冒険 (仮題) <スコーピオンソフト>	価格未定/ディスクカード
	○天地を喰らう<カプコン>	5900円/カートリッジ
	○ファミコン探偵倶楽部2 後編<任天堂>	価格未定/ディスクカード

6月発売のソフト

発売日	ソフト	価格/媒体
	○明治維新<ユース>	価格未定/カートリッジ
	○帰ってきた軍人将棋なんやそれ!?<ソフエル>	5500円/カートリッジ
	○ガデュリン<セタ>	価格未定/カートリッジ
	○アバドックス<ナツメ>	6000円(予価)/カートリッジ
	○ホワイトライオン伝説<ケムコ>	価格未定/バックアップカートリッジ
	○脱獄<ケイアミューズメントリース>	5800円/カートリッジ

7月以降発売のソフト

発売日	ソフト	価格/媒体
7月	○ウルティマ 聖者への道<ポニーキャニオン>	5900円/バックアップカートリッジ
7月	○全米プロバスケット<ビック東海>	5800円/カートリッジ
7月	○アイドル八犬伝<トーワチキ>	価格未定/カートリッジ
7月	○ウィロー<カプコン>	5900円(予価)/カートリッジ
7月	○SDガンダムガチャポン戦士2 <新正工業・バンダイ>	6800円/カートリッジ
7月	○飛龍の拳III<カルチャーブレーン>	価格未定/カートリッジ
7月	○究極タイガー<CBS・ソニー>	5900円(予価)/カートリッジ
7月	○ファリア<ハイスコア>	6200円/カートリッジ
7月	○なんてったって!!ベースボール<サン電子>	価格未定/バックアップカートリッジ
7月	○クォーターバックスクランブル<ポニーキャニオン>	価格未定/カートリッジ
7月	○MOTHER<任天堂>	価格未定/バックアップカートリッジ
8月	○ダンジョン&マジック<ナツメ>	価格未定/バックアップカートリッジ
8月	○ワールド・スーパー・テニス<アスミック>	価格未定/カートリッジ
8月	○御存知 弥次喜多珍道中<HAL研究所>	価格未定/カートリッジ
8月	○新世紀創造 凄拳烈伝 北斗の拳3<東映動画>	6200円/カートリッジ
8月	○未来戦史ライオス<パック・イン・ビデオ>	5900円/バックアップカートリッジ
8月	○スウィートホーム<カプコン>	6500円(予価)/カートリッジ
8月	○ウルトラベースボール(仮題)<カルチャーブレーン>	6500円/バックアップカートリッジ
8月	○サンダーバード<パック・イン・ビデオ>	5500円/カートリッジ
8月	○甲子園<ケイアミューズメントリース>	価格未定/バックアップカートリッジ
8月	○必殺道場破り<シグマ商事>	価格未定/カートリッジ
8月	○田代まさしのプリンセスがいっぱい<EPIC・ソニー>	5500円/バックアップカートリッジ
9月	○虹のシルクロード<ビクター音楽産業>	価格未定/カートリッジ
9月	○激闘プロレス 闘魂伝説!!<テクモ>	5800円/カートリッジ
9月	○キャプテンED<CBS・ソニー>	5900円(予価)/カートリッジ
9月	○マルサの女<カプコン>	5900円(予価)/カートリッジ
9月	○シャンカラ陰謀の惑星<アイ・ジー・エス>	価格未定/バックアップカートリッジ
9月	○コズミック・イプシロン<アスミック>	価格未定/カートリッジ
11月	○名門多古西応援団<アスミック>	価格未定/カートリッジ
12月	○シェラザード2<カルチャーブレーン>	価格未定/カートリッジ

発売日未定のソフト

ソフト	価格/媒体
○かってにシロクマ<SVI>	価格未定/カートリッジ
○ピンボール<任天堂>	500円/ディスクライター書き換え
○黄金バット<学研>	価格未定/カートリッジ
○うさぎの次元の盗難事件<学研>	価格未定/ディスクカード
○メルヴィルの炎<学研>	価格未定/カートリッジ
○燃える!お兄さん<東宝>	価格未定/カートリッジ
○ダンジョン放浪記<アスキー>	6500円(予価)/バックアップカートリッジ
○道<バップ>	価格未定/カートリッジ
○ファンタジー<ボーステック>	価格未定/バックアップカートリッジ
○ドラゴンバスター2 闇の封印<ナムコ>	価格未定/カートリッジ
○ザ・ゾンビ (仮題) <ホット・ビィ>	価格未定/カートリッジ
○妖怪大戦 (仮題) <ホット・ビィ>	価格未定/カートリッジ
○ヘラクレスの栄光2(仮題)<データイースト>	価格未定/バックアップカートリッジ
○新説・宮本武蔵<キングレコード>	価格未定/カートリッジ
○星霊狩り<ハドソン>	価格未定/カートリッジ
○麻雀大会<光栄>	価格未定/バックアップカートリッジ
○ダブルドラゴン2<テクノスジャパン>	価格未定/カートリッジ
○美味しんぼ<新正工業・バンダイ>	5800円(予価)/カートリッジ
○魔獣都市ナーガ<アイレム>	価格未定/カートリッジ
○V' BALL<テクノスジャパン>	価格未定/カートリッジ
○坂本龍馬<東芝EMI>	価格未定/バックアップカートリッジ
○トム・ソーヤ シンドローム ミシシッピーを越えて<スクウェア>	価格未定/バックアップカートリッジ
○プレジデントの選択<ホット・ビィ>	価格未定/カートリッジ
○武田信玄2<ホット・ビィ>	6800円/バックアップカートリッジ
○アーコン<ビー・ピー・エス>	価格未定/カートリッジ

黒字はカートリッジ、バックアップカートリッジ、青字はディスクカート、緑字はディスクライター書き換え（マニュアルは別売の場合かあります）のゲームです。

	○キャプテン翼2<テクモ> 価格未定/カートリッジ
	○高校野球（仮題）<インダクションプロデュース> 価格未定/カートリッジ
	○LIVE IN POWERBOWL<EPIC・ソニー> 価格未定/カートリッジ
	○サンサーラ・ナーガ<ビクター音楽産業> 価格未定/カートリッジ
	○ドラゴンユニット（仮題）<アテナ> 価格未定/カートリッジ
	○メタルスレイダー グローリー<HAL研究所> 価格未定/カートリッジ
	○スーパースタープロレスリング<ポニーキャニオン> 5900円（予価）/カートリッジ
	○マインドシーカー<ナムコ> 価格未定/バックアップカートリッジ
	○アメリカンドリーム<ココナッツジャパン> 5900円（予価）/カートリッジ
	○ドラゴンクエストⅣ<エニックス> 価格未定/バックアップカートリッジ
	○D&D<ポニーキャニオン> 価格未定/カートリッジ
	○忍者らホイ！<アスキー> 価格未定/バックアップカートリッジ
	○コズミックウォーズ<コナミ> 価格未定/バックアップカートリッジ
	○白い鷹<インダクションプロデュース> 価格未定/バックアップカートリッジ
	○ローラーゲーム（仮題）<インダクションプロデュース> 価格未定/カートリッジ
	○ワタル外伝<ハドソン> 価格未定/カートリッジ
	○天下一武士（仮題）<ナムコ> 価格未定/カートリッジ
	○忍者サイゾウ（仮題）<九娯貿易> 価格未定/カートリッジ
	○エアーウルフ2<九娯貿易> 価格未定/カートリッジ

PCエンジン

3月3日	○ウイニングショット<データイースト> 5500円/Huカード
3月4日	○ダンジョン エクスプローラー<ハドソン> 5800円/Huカード
3月17日	○アウトライブ<サン電子> 5600円/Huカード
3月18日	○改造町人シュビビンマン<メサイヤ（NCS）> 5200円/Huカード
3月20日	○P・47<エイコム> 5200円/Huカード
3月23日	○F-1 PILOT<パック・イン・ビデオ> 6300円/Huカード
3月24日	○死霊戦線<ビクター音楽産業> 5500円/Huカード
3月28日	○がんばれ！ゴルフボーイズ<メサイヤ（NCS）> 5300円/Huカード
3月31日	○ディープブルー・海底神話<パック・イン・ビデオ> 5300円/Huカード
3月31日	○究極タイガー<タイトー> 5500円/Huカード
3月31日	○エナジー<メサイヤ（NCS）> 5200円/Huカード
3月下旬	○神武伝承<ビッグ・クラブ> 6900円（予価）/Huカード
3月	○コブラ<ハドソン> 5980円/CD-ROM
4月1日	○魔界八犬伝 SHADA<データイースト> 5500円/Huカード
4月27日	○凄ノ王伝説<ハドソン> 6500円（予価）/Huカード
4月上旬	○ワンダーモモ<ナムコ> 価格未定/Huカード
4月	○サイバークロス<フェイス> 6300円/Huカード
5月25日	○パワーゴルフ<ハドソン> 5500円（予価）/Huカード
5月中旬	○naxat open<ナグザット> 6300円（予価）/Huカード
5月下旬	○わいわい麻雀<ビデオシステム> 価格未定/Huカード
5月	○めぞん一刻<マイクロキャビン> 価格未定/Huカード
5月	○DIGIDAL CHAMP<ナグザット> 5500円/Huカード
6月下旬	○レインボーアイランド<NECアベニュー> 価格未定/CD-ROM
6月	○麻雀刺客（仮題）<ニチブツ> 価格未定/Huカード
6月	○忍者ウォーリアーズ<タイトー> 価格未定/Huカード
6月～7月	○弁慶<サン電子> 価格未定/Huカード
7月下旬	○ワードナの森<NECアベニュー> 価格未定/Huカード
7月	○ロックオン<ビッグ・クラブ> 価格未定/Huカード
8月上旬	○サンダーブレード<NECアベニュー> 価格未定/Huカード
9月	○忍<アスミック> 価格未定/Huカード
発売日未定	○大地くんクライシス<サリオ> 価格未定/Huカード
	○アウトラン<NECアベニュー> 価格未定/Huカード
	○ネクロスの要塞<アスク講談社> 価格未定/Huカード
	○ダライアス<NECアベニュー> 価格未定/Huカード
	○天外魔境<ハドソン> 価格未定/CD-ROM
	○ラビオ・レプス・スペシャル<ビデオシステム> 価格未定/Huカード
	○アームドエフ<ビッグ・クラブ> 価格未定/Huカード
	○パックランド<ナムコ> 価格未定/Huカード
	○アフターバーナー<NECアベニュー> 価格未定/Huカード
	○ファイヤー プロレスリング<ヒューマン> 価格未定/Huカード
	○バスケット（仮題）<エイコム> 価格未定/Huカード
	○竜の子ファイター<東京書籍> 価格未定/Huカード

セガ

3月21日	○ファンタシースターⅡ<セガ> 8800円（予価）/メガ ドライブ専用カートリッジ
3月	○アウトラン3D<セガ> 5500円/カートリッジ
4月下旬	○スーパーリーグ<セガ> 5800円/メガ ドライブ専用カートリッジ
4月	○スーパー大戦略<セガ> 6800円（予価）/メガ ドライブ専用カートリッジ
4月	○ワールドカップサッカー<セガ> 価格未定/メガ ドライブ専用カートリッジ
5月	○ランボー3<セガ> 価格未定/メガ ドライブ専用カートリッジ
6月	○スーパーハングオン<セガ> 価格未定/メガ ドライブ専用カートリッジ
発売日未定	○大魔界村<セガ> 価格未定/メガ ドライブ専用カートリッジ

謎のゲーム 未確認情報

●こんにちは、万里子です。今回は、お知らせしたいニュースがいっぱいありますので、さっそく紹介していきたいと思います。

●まずは任天堂さんのニュースから。コピーライターの糸井重里さんの作っているRPGが、正式に発表になりました。『MOTHER』というタイトルで、発売は7月、カートリッジでということです。詳しい内容は、次号でお知らせします。

●次はエイコムさんからのニュース。PCエンジン用で『バスケット(仮題)』というゲームをだすとのこと。もちろん内容はスポーツゲームで、絵はかなりアメコミを意識したものになるそう。

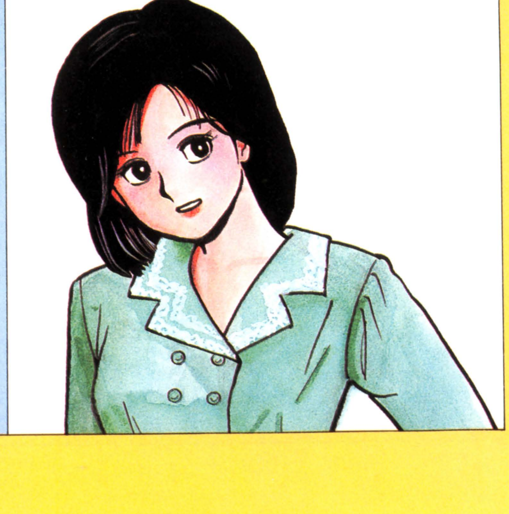
●コナミさんが、大人気のミニ四駆を題材にしたゲームを企画中です。どんなゲームになるかは、いまのところナイショです。

●『究極タイガー』、『中華大仙』とたて続けに新作を発表しているタイトーさんですが、夏以降にたくさんのPCエンジン用の新作を発売する予定です。どんなゲームが登場するか、期待していましょうね。

●ケムコさんから、『ディジャブ』、『シャドウゲイト』に続くアドベンチャーゲーム『アンインバイテッド』が、この夏発売になるというニュースが入ってきました。

●アスミックさんから、『コズミック・イプシロン』という3Dタイプのシューティングゲームが、夏ごろ発売されます。3Dシステムに対応しているそうですから、迫力のある戦闘シーンが楽しめそう。次号で画面をご紹介できる予定です。

●では、また。　　　　（森下万里子）



CALENDAR

1989 2/26~3/25

黒：カートリッジ
青：ディスクカード
緑：ディスクライター書き換え
黄：PCエンジン
赤：セガ

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
26 FEB.	27	28 ●がんばれ ペナントレース ●はにい いんざ すかい	1 MAR.	2	3 ファミコン通信 6号(3月17日号)発売 LOGiN 6号発売 ●早打ちスーパー囲碁 ●魁!! 男塾 疾風1号生 ●ウィニングショット ★SDガンダムワールド マップコレクション	4 ●ダンジョン エクスプローラー
5	6	7	8 MSXマガジン 4月号発売	9	10	11
12	13	14	15	16	17 ファミコン通信 7号(3月31日号)発売 LOGiN 7号発売 ●爆笑！ 人生劇場 ●ローリングサンダー ●HOLY DIVER ●ジーザス ●アウトライブ	18 ●改造町人シュビビンマン
19	20 ●光GENJI ローラーパニック	21	22 ●P･47	23 ●F-1 PILOT	24 ●ファミリーピンボール ●暗黒神話 ●デビルマン ●死霊戦線 ★機動警察パトレイバー ★危険な二人 後編	25

2 FEBRUARY | WED 1 THU 2 FRI 3 SAT 4 SUN 5 MON 6 TUE 7 WED 8 THU 9 FRI 10 SAT 11 SUN 12 MON 13 TUE 14 WED 15 THU 16 FRI 17 SAT 18 SUN 19 MON 20 TUE 21 WED 22 THU 23 FRI 24 SAT 25 SUN 26 MON 27 TUE 28

3 MARCH | WED 1 THU 2 FRI 3 SAT 4 SUN 5 MON 6 TUE 7 WED 8 THU 9 FRI 10 SAT 11 SUN 12 MON 13 TUE 14 WED 15 THU 16 FRI 17 SAT 18 SUN 19 MON 20 TUE 21 WED 22 THU 23 FRI 24 SAT 25 SUN 26 MON 27 TUE 28 WED 29 THU 30 FRI 31

べーしっ君偽作大賞中間発表

お待たせしました。3号ぶりのファミ道楽だぜっ！　今週のお題は3号で大募集した「べーしっ君偽作大賞」の中間発表。応募総数約50通のなかから、めでたく一次審査を通過した3作品を紹介だ。最終発表は10号誌上、その前に8号誌上でもう一度中間発表をやる予定だから、期待して待っているようにっ！（本当はこの号で発表をする予定だったんだけど、諸般の事情で延期になりました。ごめんね）

　ということで、審査委員長のジョエリー荒井清和に総評＋これから応募する人にむけるアドバイスを聞いてみることにしよう。

「うーん、思ったより不調って感じだったなあ。ものすごく素人っぽくて妙に笑えるものや、本気で練りに練ったプロ級のものを期待してたんだけどね。ポイントとしては、切りばりを感じさせない自然な流れの作りをすることだろうね。とくに、2コマ目でオチてるやつがあるから、要注意ってとこかなあ」

本家べーしっ君を超えろ

今からでも間に合う！　3月末日締め切りだぜっ！

「べーしっ君偽作大賞」の応募受け付けは予定を変更して、3月末日まで行なう予定。締め切りまでは、まだたっぷり余裕があるから、どんどん力作を作って、送ってほしい。で、もう1回応募規定をかいておくと、

●1コマ目と2コマ目はジョエリー荒井作の、本物の"べーしっ君"を使用し、3コマ目と4コマ目を自作のオリジナルを使用。それを合成する。

●1コマ目と2コマ目は、別の号のものを使用しても差し支えない。

●1コマ目と2コマ目はファミ通のコピーを使う。

●応募は封書で。あて先は「べーしっ君偽作係」まで。

　そんなとこだね。グランプリには5千ガバス、優秀賞5点に千ガバスずつ進呈。よろしくねっ。



●大阪府　write　いたる6才

選評

ウーン、決まってるなぁ。ネタはきたないけどね。今回しもネタがけっこう多かったんだけど、まとまりのよさでこれが選ばれたわけだ。最後の疑音も、オリジナルで、まあいいかな。きたないけど。（荒）



●東京都　新田和人

選評

いわゆるダジャレでオチをつけてるわけだけど、展開に無理がなくて美しい。女性の顔も微妙なデッサンで、味があってよろしく。でも、他のしもネタ2本とくらべると、ちょっとおちるかなあ。（荒）



●鹿児島県　西原政秋

選評

3コマ目から4コマ目への持っていき方が強引だ。何が"ほんじゃ"なんだろうか。だいたいこんな女の子がイーピンなんて知るわけないのだが、無理があってよい。個人的にはかなり好きな作品。（荒）

ファミ道楽
発行所　東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
ファミ道楽
編集部
株式会社アスキー
電話（03）406－7166
郵便振替口座東京4－161144

はがきのあて先

〒107-24　東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
（株）アスキー
ファミ道楽編集部
○○××係

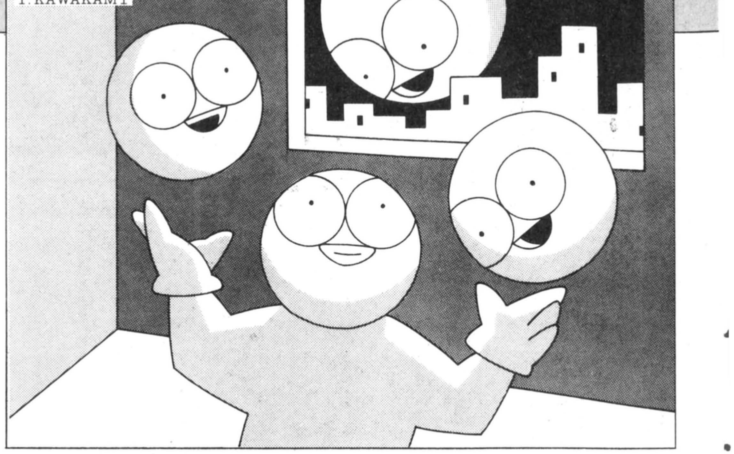
編 道楽通信

●2月の初めに、編集部内の引っ越しをしたのだ。引っ越しっていうよりも、席替えかな。どういうものかこの編集部はレイアウト変更が大好きらしく、創刊以来、3回も席替えしている。1年に1回の勘定だよね。というわけで、今回も席替えにともなう喜怒哀楽がたっぷりなのだ。最初にグチをこぼしたのが新婚のタコXと浜村通信。通路側の席になっちゃったんだよね。「通るひとがね、みんな書きかけのワープロ原稿を読んでいくんですよ。今日もヤクルトおばさんと生命保険勧誘お姉さんがのぞいたしね。まいっちゃうなあ」

逆ににこにこしてるのが窓側になった森下さん。南向きなので太陽がまぶしいのがちょっと難なんだけど、「でも、景色が見えるもの。今日ね、前のマンションの人と目が合っちゃった！」とご満悦な様子なのだ。うーむ、これからひと波乱ありそうな雰囲気だなあ。

●水野店長の花嫁募集の応募がとうとう念願の5通を突破した。ぜひ誌上お見合いでも……と思ってるんだけど、かんじんの店長が、やだって言ってんだよね。ということで、何らかの方法で何らかの発表をするつもりだ。楽しみにしててね。

伝言板



LETTERS

うおおーっ！　春が来るぜーっ!!　入学進学ご卒業。どれもオレには全然カンケーねーけど、なんだかメデタイ気分なのだっ！　春にはオレみたいなヤツが増えるから、心して歩けよ。

先日列車に乗っていたら、小学生がわがもの顔で車内をギャーギャー走り回ってて、とてもうるさかった。

ところが、そこへヤッちゃん風の人相の悪いお兄さんが乗ってきて、「おまえら何さまのつもりじゃい！」とどなりました。小学生は無言のようでしたが、となりにいたおじいさんが、「早く〝お子さまのつもりです〟って言え」とボソッとつぶやいていたのを私は聞いた。

（新潟県　豪雪地帯　16歳）

おたがいさま、まっさかさま。竹中直人みたいなおじいさんですね。「お子さま」って答えて、そのお兄さんが笑ってくれるといいんですけどね。

対人関係のギャップは
ギャグで乗り切りたい編集者

いつもファミ通買っています。毎号毎号楽しませてもらってます。ぼくのファミ通との出会いは、ぼくの人生を大きく変化させたと言えるでしょう。

ぼくは塾に通っていて、毎日勉強ばかりです。でも、ひと月に2回のファミ通タイムだけは、なぜかホッとひと息つけます。本当にファミ通には感謝しています。おわり。

（大阪府　加藤健太郎　11歳）

イヤだよ、この人は。人生変えちゃうだなんて大げさなこと言って。やめてちょーだいな、雑誌ごときで。だけど、ファミ通を編集しているボクたちも、新しい見本誌が印刷屋さんから送られてくるとホッとするんだよね。

それから、この健太郎クンのはがきみたいな〝はげましのおたより〟をもらったときも、その4倍くらいホッとするね。ちょっと照れちゃうけどね。苦労がむくわれたってカンジ。たいした苦労じゃないけどさ。

読者には感謝しているつもりの編集者

ぼくはこの間、家の近くのデパートへ行きました。そして、レコード売場でアルバイトしている、かわいい女の子を見つけました。名前は清水さんといいます。

ぼくはその清水さんという人にホレてしまいました。今、ぼくは清水さんの写真が撮りたいと思っているのです。でも、お店で仕事をしているときに撮るのは、何か失礼な感じがします。

みなさん、ぼくはどうやって清水さんを撮ればいいのでしょうか？

（埼玉県　フルーツぽんち）

「ホレたのならコッソリ写真なんか撮らずに、男らしく〝ホレた〟ってうち明けなさい。スッキリするわよ。コッソリ撮った写真を大事そうに持っていても気持ち悪いだけ。その子はぜんぜん喜んでくれないわよ」……って、高校生のころ、同級生の女の子に言われました。真理だ、と思いました。

そして、男の子の一世一代の告白には、女の子も竹を割ったようなハッキリした返事を返してあげるべきだね。「断わるとかわいそう」とか思ってテキトーな返事をすると、ロクなことがありません。清水さん、ヨロシクね。

店内撮影は厳禁！　の編集者

お母さんのレベルが上がった。体重が3ポイント上がった。力が1ポイント、ずるがしこさが2ポイント、ずうずうしさが1ポイントそれぞれ上がった。美しさが2ポイント下がった。

〝やさしさ〟の呪文をひとつ忘れた。

（高知県　レベル39の父）

ウーム、これは怖い。みなさんも、お嫁さんをもらうときはそれぞれのポイントに気をつけてくれよな。

レベルの高くない人が好きな編集者

ぼくの学校の先生は、「ファミ通の編集部に入りたい」といつも言う。とてもかっこいい先生なのに、変な考えを持っているんだなあ、と思った。

ちなみに、富山県出身、年齢は23歳です。

（富山県　やまたのバナナ　12歳）

変な教師だなあー。もったいないこと言ってるよな、せっかく教師になれたのに。そういやオレも、ガッコで教職の講義受けてたんだよな。途中で挫折しちまったんだけど。

先生さ、オレと商売とっかえっこしない？

公務員にあこがれる編集者

'88年12月某日、父が「今年は（会社が）赤字だから、ボーナスは現物支給だ」などと言いながら、会社の製品の缶ジュースなどを持ってきたときはマジにあせった。

結局、それは冗談だとわかったのだが、ぼくは「将来性のある職業につかねば……」と思った。　（山形県　マジカル☆ズキ　16歳）

暮れに編集長が、「来年は慰安旅行でカナダに行きたいから、今年のボーナスは現物支給ね～ん」と言って、ファミ通を持ってきたとき

は、真剣に「クソッ、こんなことならゲームメーカーに勤めてりゃよかった！」と思ったぜ（もちろんウソ）。

でも、クソゲーもらってもうれしくないしね。困ったね、こりゃ。

ところで話は変わるが、最近マジカル☆ズキのおたよりのペースが落ちてきているみたいだぞ。これから春休みも始まることだし、もっとはがきを書いて送ってくるように。もちろん、おもしろくなくちゃダメだ。わかったな。　常連はこき使う担当者K

正月の3日間、私たち姉妹3人は、ファミ通1・2号の付録、〝愛と策略の迷宮ゲーム〟で遊んでいました。

私がカードを引いて、〝車の名前を5つ言え〟という指示に答えるべく、「タクシー、トラック、バス、レッカー車に霊柩車」と言ったら、大ヒンシュクを買ってしまいました。どこかまちがっていたのでしょうか？

でも、私は受験生のくせに、一日中こんなふうに遊んでいてよかったのだろーか？

（東京都　ゆかりべまりこ）

受験生には盆も正月もない。これは太古からくりかえされてきた非情のオキテなのだ。そんなに遊んでると、将来、編集者にしかなれないぞ。　遊んでいた編集者

今週のスペシャル！ サイバー佐藤にジャック・イン！

ちょっと前にファミ通でデザイナーを募集していましたよね。ぼくは将来はグラフィックデザイナーになろうって決めてます。特別な理由はないけど。学校の美術の成績ははっきり言ってよくないし、スバラシイ絵も描けません。

こんなぼくでも見事デザイナーになれるでしょうか？（埼玉県　織田　徹　14歳）

こういう質問は、現役のデザイナーに聞いてみるのが一番いいよね。誰に聞こうかな。機械的にマジメに答えてくれる人がいいな。

編集者K（以下、K）　おーい、サイバー。

サイバー佐藤（以下、佐）　ぴキューン、ずド。ずド。ズシーン。

K　あーもーこの人ったら。低周波のヘンなイビキかいて。98にはりついて『大戦略』やってる間に爆ネリモードになったな。

佐　……ジャキーン！　ウィンウィンウィンウィンウィンウィン……プシュー。

K　おお、サイバー佐藤が背筋を伸ばしてモード変換をはじめたぞ。対話モードが起動しつつあるな。

佐　……ブーン、るるるるる……何か？

K　これこれ。このはがき読んだ？

佐　ゆうベピシピシッと。

K　それで？

佐　それでって何が？

K　だからー、昨日、このはがきの悩みの相談にのって言ったでしょ。

佐　ハイハイハイハイ。

K　やっぱりデザイナーって絵が描けないとなれないのかなあ？

佐　そんなことはないよ。〝絵は描けないけれどもアーツっぽいお仕事をしたい〟って人に対しても、決して狭き門ではないと思うけどね。ま、要は〝慣れ〟の問題だから。

K　じゃあ、学校の教科以外は絵筆なんか持ったことないって人でも、とりあえず仕事の数さえこなせば誰でも立派なグラフィックデザイナーになれるワケ？

佐　ウーム、もちろんぜんぜん絵ゴコロがないって人にはオススメできない。ちなみにね、ガッコの図画工作や美術の成績が悪くても、そんなモノは絵ゴコロには何の関係もないですよ。有名なイラストレーターの中にも、学校の美術の成績はちっともよくなかったって人がたくさんいます。

K　ほんじゃあこの人も大丈夫ってワケね。

佐　この人まだ中学生でしょ。職業を決定するまでまだまだ時間はたっぷりあるんだから、ゆっくり考えて自分に一番合った職業を選ぶことですね。じゃ、また。……ぷしゅっ、キュンキュンキュン……。

K　何だってんだろーね、この人は。そーか、電池がきれたのか。今回はこれまで。



マジカル☆ズキだけじゃないぞ。春休みになったら、みんなも毎日、はがきを書いて過ごすよーに。宿題のない、ただひとつのお休みなんだからさ。オレって強引？　強引かなあ。エへへ。

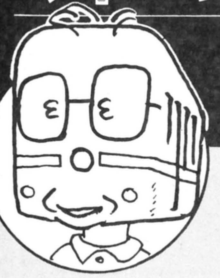
LETTERS伝言板へのおたよりは

〒107-24　東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル
（株）アスキー　ファミコン通信編集部　伝言板係まで

おまかせ アルゴリズム情報局

今回の『ブルートレイン殺人事件』の原作は、あの西村京太郎だ。さすがプロの作家が作ったシナリオだけに、完成度がとっても高いんだよね。アドベンチャーファン、必見だぜい!!

アドベンチャー情報



担当アルゴマン
カンセー山本
(アルゴマンNo.21)

この間、電子レンジを買った。おかげでレンジグルメばかり食べるようになってしまった。ああ、情けない。

今週のテーマ 西村京太郎ミステリー ブルートレイン殺人事件

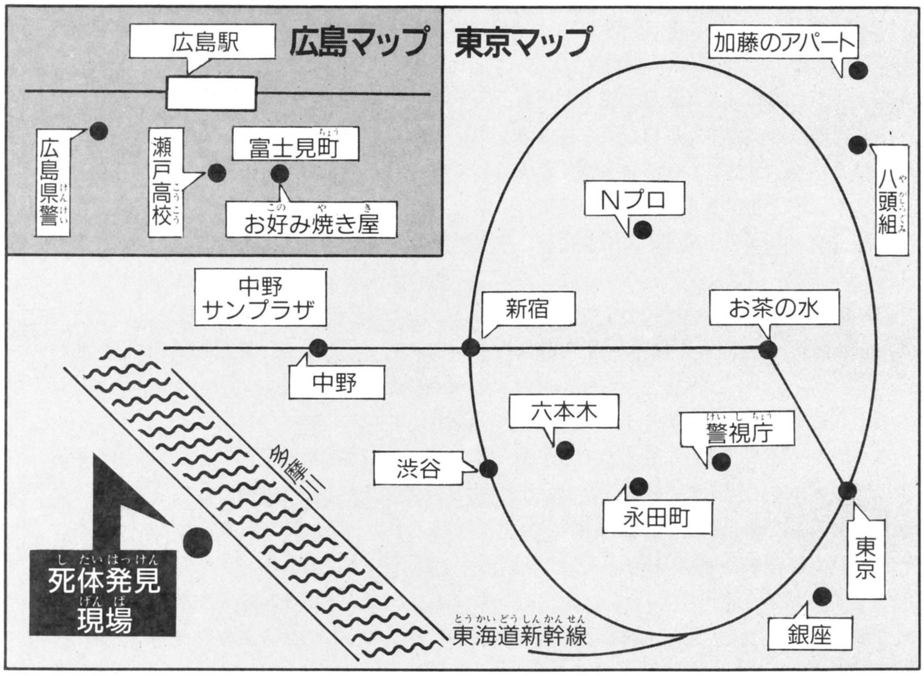
『ブルートレイン殺人事件』では、犯人を捜し当てること自体は、さほど難しい作業ではない。むしろ犯人を逮捕するために、全国各地で証拠を集めたり、犯人の仕組んだ巧妙なトリックをあばいたりすることがたいへんなのだ。要するに、証拠を少しずつ集めていき、犯人を追いつめていくゲームなんだよね。そのためにはプレイヤーであるキミ自身が考え、理にかなった行動をとることが大切。てきとーにコマンドを入力しているだけでは、捜査は進まないんだよね。

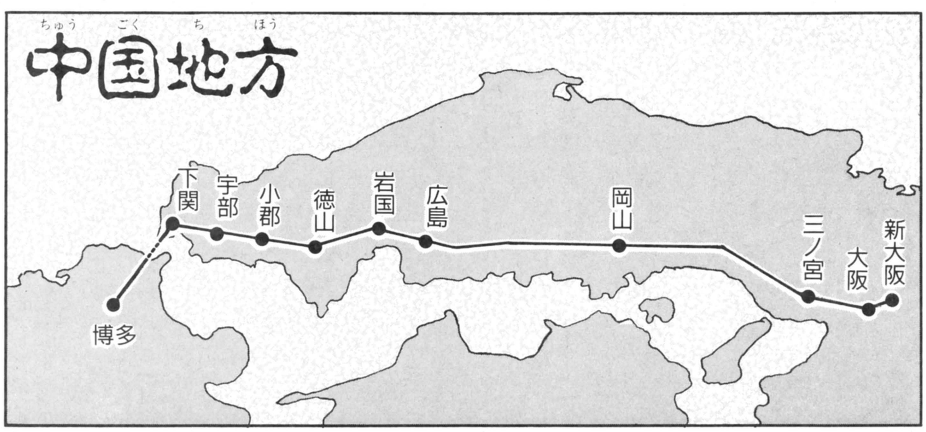
具体的な攻略へいくまえに、ゲームを進めるときの注意点について触れておこう。このゲームの最大のポイントは、亀井、西本ふたりの刑事を使い分けながら、別々に捜査を進めなくてはならないところだ。いつでも好きなときに人を替えることができるので、最初はとまどうかもしれない。でも、難しく考える必要はないぞ。どちらかいっぽうの捜査が行きづまったときに替えればいいのだ。ただ、あまりひんぱんに替えるのはお勧めできない。どちらの捜査がどこまで進んだか、混乱してわからなくなってしまう恐れがあるからね。

それから、今自分がどこにいるのかは、必ず把握しておこう。これがわかってないと、犯人のトリックをあばくのに苦労するかもしれない。そこで地理にうとい人のためにマップを作っておいたぞ。参考にしてくれ。

日本各地捜査マップだっ

東京から下関まで、かなりの広範囲を捜査しなくてはならないのだ。誰がどこで捜査しているのか、しっかり把握しておかないとダメだぞ。





① ブルートレイン"はやぶさ"内で殺人事件発生!!

11月10日、警視庁捜査1課の十津川警部の元へ山口県警から、寝台特急"はやぶさ"で身元不明の男の死体が見つかったという連絡が入った。さっそく被害者の身元を調べるため、亀井刑事が捜査を開始した。まずは十津川警部からくわしい話を聞いて、東京駅へ行こう。駅で列車の予約リストを調べれば、身元がわれるかもしれないぞ。

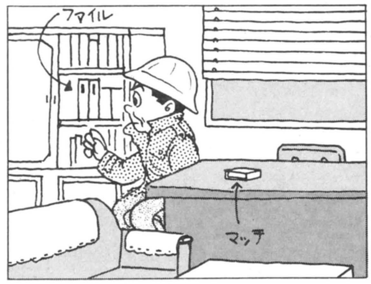
予約リストから被害者の名前が井村恭介で、中野区中央の中野ハイツに住んでいることが判明する。中野ハイツであたりを調べると管理人が現われる。管理人の話では、井村は私立探偵だったらしい。

井村の部屋では本棚と机を調べて、ファイルとマッチを取っておこう。調べが終わったら捜査1課に戻って、北条刑事にマッチを見せよう。北条は銀座の高級クラブ、ロイヤルのものだと教えてくれる。さっそくロイヤルへ。ロイヤルに行ったら、まず井村の写真を見せよう。すると店のママは井村のことを思いだしてくれるぞ。どうやら井村は、代議士の伴内大造のことを調査していたらしいのだ。

捜査1課の北条刑事にファイルの内容を聞きに行こう。そのファイルによると、井村は5年前の広島での汚職事件を調べていたらしい。当時容疑がかかっていたのは伴内代議士だった。そして伴内の顧問弁護士の中郷という男も、当時の事件に関わっていたことがわかる。中郷の事務所のある新宿へ行こう。

中郷は捜査に非協力的な態度をとる。なにも証言が得られない。ここは捜査1課に戻って十津川警部に報告したほうがよさそうだ。

被害者の部屋を調べつくせ



⬅本棚と机の上を調べよう。ファイルとマッチが見つかるのだ。

② 翌日、東京多摩川にも男の死体がっ!?

翌朝、捜査1課に多摩川付近で男の死体が発見されたとの連絡が入る。この事件の担当は西本刑事だ。さっそく多摩川へ行こう。現場の警官と鑑識の話だと、被害者の身元がまだわからないそうなのだ。

捜査が進展しないので、亀井刑事の捜査に替えよう。まずは中郷のアリバイだ。中郷は犯行のあった時刻、事務所で徹夜仕事をしていたと助手が証言する。完璧なアリバイだ。

永田町の伴内代議士の事務所へ行き、伴内にいろいろと話を聞きたいところだ。だが伴内は、井村のことを何度もしつこく聞くと、怒って部屋に戻ってしまう。ドアのノブを調べて、伴内の指紋を取っておこう。

捜査を西本刑事に戻そう。あたりの人に事件のことを聞くと、土手に車が止まっていることを教えてくれる。この車は被害者のものだ。ダッシュボードの中の免許証を調べよう。被害者の名は加藤武。住所は板橋区のヒカゲ荘だ。さっそくそのアパートへ行こう。

加藤の部屋でポスターを調べると突然電話が鳴る。「今夜8時、シェラザードで待っている」と言い残し、その電話は切れてしまう。床にある文庫本を調べよう。加藤の写真が出てくるぞ。六本木のディスコ、シェラザードに行くと、さっき加藤の部屋へ電話してきた山崎という男がいる。山崎の話だと、加藤は高校時代に人気アイドル歌手の広森明美とつき合っていたというのだが……?

部屋で加藤の写真を見つけろ



⬅部屋に転がっている文庫本を調べる。加藤の写真がはさまっているぞ。

③ アイドル歌手広森明美と加藤の関係は?

広森明美の所属するNプロダクションへ行くと、社長に会える。このときゴルフクラブから指紋を取っておこう。社長は、明美はいま中野サンプラザでコンサート中だと教えてくれる。さっそくコンサート会場へ。そして楽屋で明美の話を聞こう。

山崎の話は本当だった。明美は高校2年のときNプロにスカウトされるまで、加藤とつきあっていたらしいのだ。しかしその後はマネージャーの岡田がうるさくて、加藤とは会えなかったようだ。

シェラザードへ行くと、加藤の友人のじゅんこという女に会える。彼女の話だと、加藤は暴力団八頭組の大門という男によくかわいがられていたという。八頭組に行って大門に話を聞くと、こんなことを話してくれた。加藤は明美に会いたがっていたが、マネージャーが許可しなかった。そこで加藤は明美と一緒に写った写真を週刊誌にばらまくといって、岡田を脅迫したらしい。

明美の話をじっくり聞け



⬅明美は悲しげに話す。けっきょく、加藤とは会えなかったようなのだ。

うわさのゲームチャンネル　PCエンジン版『ファイティングストリート』の板を割るボーナス面で、波動拳などの必殺技を出そうとすると、声はすれどもかんじんの必殺技が出ないのです。(青森県　徳永正典)　へーっ、そーなの?

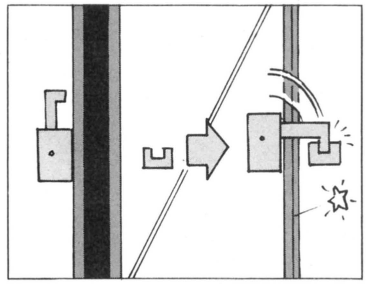
④広島の汚職事件を洗いなおすのだ

いっぽう亀井刑事は、十津川警部の指示で広島へ行き、５年前の汚職事件を洗いなおすことになる。十津川の話だと、犯行当時被害者の井村の個室にはカギが掛かっていたということだ。列車の個室を調べて、このトリックの謎を解こう。

広島県警に着くと安藤主任が待っている。さっそく汚職事件のことを聞こう。安藤の話では、５年前の汚職事件は伴内が黒幕だったという。ところが当時伴内に資金援助を受けていた弁護士中郷が、証拠を隠滅してしまったらしいのだ。そしてつい最近まで被害者井村が、この事件を捜査していたという。中郷の実家のある富士見町に行ってみよう。

富士見町にあるお好み焼き屋の主人は、中郷と同級生だ。話を聞いてみると、当時担任だった瀬戸高校の南先生のことを教えてくれる。さっそく瀬戸高校へ行くわけだが、授業中なので呼び出すことができない。しかたがないので西本刑事の捜査に替えよう。

密室のトリックをあばけ！



⬅掛けがねを上げておき、勢いよくドアを閉めると、カギがかかるのだ。

⑤中郷と岡田は知り合いだった!?

今度は東京の西本刑事の捜査。加藤殺しの動機を持っているのは、いまのところ岡田だけだ。岡田のアリバイを追求しよう。Ｎプロへ行って事務員に加藤のことを聞くのだ。事務員の話では大門のいっていたとおり、加藤は写真をネタに岡田を脅していたことがわかる。なんとそこに岡田が現われた。岡田に大門の証言を書いたメモを見せよう。すると岡田は、加藤に脅されていたことを白状する。そして加藤が死んでホッとしているということまでもらしてしまう。岡田のアリバイを聞こう。しかし岡田には事件当日は博多で明美のコンサートがあったというアリバイがあった。渋谷の明美のマンションへ行き、コンサートのことを聞いてみよう。

明美は博多まで、ブルートレインに乗って行ったという。なんとその列車は井村の殺された〝はやぶさ〟の１本まえの〝さくら〟だった。明美は下関の手前でマネージャーの岡田に起こされたという。このことを十津川に報告すると、山口県警にくわしく調べに行くといいだす。十津川には、なにか心当たりがあるのだろうか？

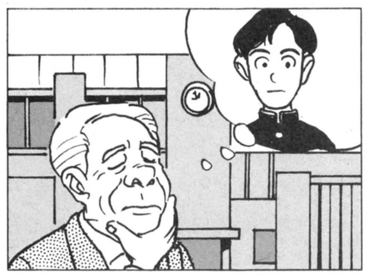
いっぽう亀井刑事のほうは授業が終わり、南と話せるようになっていた。南に中郷の友人のことを聞こう。南はつい最近クラス会があるとの連絡が、中郷と同じクラスの岡田からきたことを話してくれる。その岡田という人物は、東京の芸能プロダクションで働いているという。なんと中郷と岡田は知り合いだったのだ。

岡田の指紋をとっておこう



⬅写真を見せて岡田の指紋を取っておこう。この男は怪しいからね。

南先生の意外な証言



⬅この先生の証言はとっても重要。生徒のことをよく覚えていてくれる。

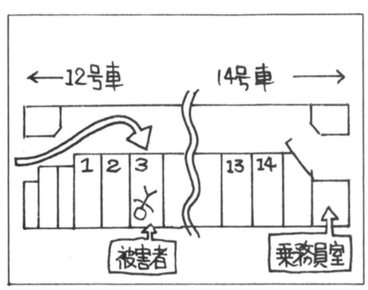
⑥十津川警部が捜査にのり出したぞ

十津川警部が山口県警に着くと、亀井刑事から「中郷と岡田は同級生だった」という電話連絡がくる。まずは県警の高島警部に事件のことを聞こう。高島の話では、犯人は井村の個室に12号車から忍び込み、缶ビールの中に青酸カリを入れたという。乗客のことも聞いておこう。死体の発見された下関駅には、不審な人物はいなかったという。ということは、犯人は別の駅で降りたのだろうか？

とりあえずくわしい話を聞くために下関駅へ行こう。駅長の話だと、どこで降りたかは不明だが、確かに12号車の客がひとり途中で下車しているという。そして乗務員は、事件当日、13号車から14号車のほうへ行った人は誰もいなかったことを証言してくれる。これで井村殺害時の状況はだいたいつかめてきた。捜査を東京の西本刑事に戻そう。

中郷と岡田が知り合いだったとすれば、ふたりが実際に会っていたかどうかを調べる必要があるね。十津川警部の指示を待とう。

13号車はこうなっているのだ



⬅被害者井村の個室は13号車の3号室。犯人はどこから入ったのだろう。

うわさのゲームチャンネル

『ファミスタ'88』のエディットモードで打者ひとりにポイントを集中させて、その選手でホームランを打ちます。そのときボールがスタンドに入るまえにホームに着くと変な音が出ますよ。（富山県　古本靖幸）

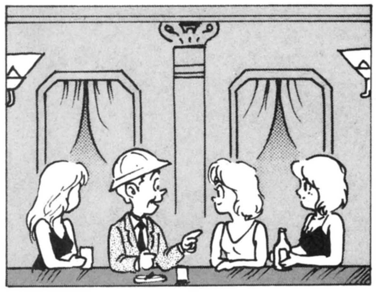
7 ふたつの事件は交換殺人なのか!?

十津川から指示を受けた西本刑事は、まずNプロの岡田の証言を得る。岡田は確かにクラス会で中郷と会ったという。そうとなれば、次は亀井刑事が中郷を調べる番だ。中郷の事務所で机を調べると、ロイヤルのマッチが見つかる。さっそくロイヤルへ行こう。

案の定、中郷は2週間ほどまえに岡田を連れてロイヤルに来ていたそうだ。これで中郷と岡田が密会していたことがわかった。捜査1課に戻って、十津川警部に報告しよう。

翌朝、十津川の提言で捜査会議が開かれる。そこで十津川は、あっと驚くような大胆な推理を展開する。ふたつの事件は交換殺人だったというのだ。ヒントになったのは、岡田がコンサートに行くのにブルートレインを使ったという事実。岡田は明美が眠っていた大阪から宇部の間に、井村の乗っていた〝はやぶさ〟に乗り換えた。そして井村を殺害したあともう一度〝さくら〟に乗り込んだ。と、十津川は推理するのだが……!?

ロイヤルで証言をとれ



⬅ロイヤルのママの証言によると、中郷は岡田と密談していたらしいぞ。

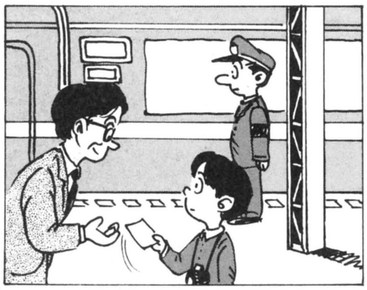
8 犯行のトリックをあばき、アリバイをくずせ

問題は岡田の行動が実際に可能か。それを証明するため亀井刑事は〝はやぶさ〟に乗り込む。右の表を見ればわかるように、岡田が乗り換えをしたのは大阪に間違いはない。しかし〝はやぶさ〟を降りた駅がわからない。どこで降りたとしてもうまくいかないのだ。ここはひとまず西本刑事に捜査を替えよう。

西本刑事は加藤殺害のあった日の中郷のアリバイを確かめるため、中郷の自宅のある青山へ向かう。青山では近所のおばさんが、事件当日の夜12時ごろ車で出かけた中郷を見ていたことがわかる。

さて次に岡田の目撃者を探しに大阪へ行こう。新大阪で西村というおじさんに会えるぞ。この男に気づいたことを聞いてみると、夜行列車は運転停車といって、時刻表に載っていない駅でも停車することがあると教えてくれる。大阪駅に行くと、当日〝はやぶさ〟の写真を撮っていた少年がいた。偶然にも少年の写真には、〝はやぶさ〟に乗り込もうとする岡田の姿がはっきりと写っていたのだ。

少年の写真は重要な証拠だっ



⬅この少年の持っている写真は、絶対にもらっておこう。重要な証拠だ。

〝さくら〟と〝はやぶさ〟の時刻表

場所	さくら	はやぶさ
京都	22:55	23:19
大阪着	23:25	23:49
大阪発	23:27	23:52
三ノ宮	↓	0:16
岩国	↓	4:42
徳山	5:08	↓
小郡	5:44	6:09
宇部	6:06	↓
下関着	6:44	7:10
下関発	6:56	7:23
博多	8:09	8:38

9 容疑者のひとり岡田が殺された!!

いっぽう亀井刑事は捜査1課に戻って、十津川警部から運転停車の話を聞こう。そのあと列車に乗ると〝まつ〟というコマンドが出る。三ノ宮で眠らずに待つと、列車は時刻表には載っていない岡山で停車する。そう、運転停車だ。岡田はこの駅で降りたのかもしれない。岡山で降りてタクシーを小郡に走らせよう。小郡駅に着くと〝さくら〟はまだ発車していなかった。これで十津川の推理は実証された。あとは岡田を問いつめるだけだ。

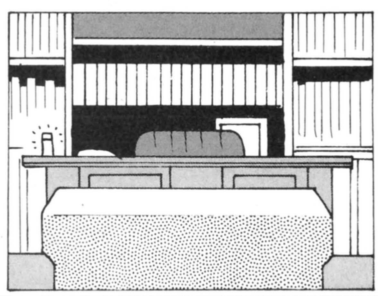
さっそく西本刑事をNプロに向かわせよう。ところが岡田は、何の連絡もなしに出社していないという。事務員に岡田のことを聞くと、自宅のマンションがお茶の水にあると教えてくれるぞ。お茶の水へ行こう。

マンションへきたものの、岡田の部屋が何号室かわからない。しかし郵便ポストを調べると、502号室だとわかるぞ。岡田の部屋に行くと、カギは掛かってなかったので、中に入ってしまおう。そこにはなんと、岡田の無残な死体が転がっていた!

中郷が事務所にいないことを確認したら、亀井刑事も犯行現場に向かわせよう。死体と写真をよく調べ、カーペットを調べよう。なんと「あ・け・み」と被害者の指でひっかいた跡が残っていた……? 明美が一連の事件と関係があるとすれば……? 明美が危ないっ!!

と、ここまでくれば、犯人はわれたも同然。あとは明美を助けて犯人を逮捕するだけだ。

中郷の事務所をよく調べろ



⬅中郷が事務所から消えたらチャンスだ。部屋中をくまなく調べよう。

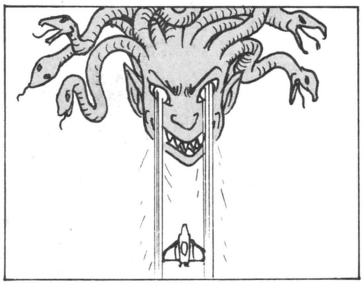
新生 アルゴリズムサロン

今回のアルゴリズムサロンは、アーケードゲームのネタが多くなってしまった。送られてくる情報もアーケードのものが多いようだ。今、アーケードが注目？

アーケード フェリオス

■メデューサなんか怖くない

ナムコの最新ビデオゲーム『フェリオス』で、早くも安全地帯を発見しました。１面のボスにのみ有効ですが、とりあえずためしてみてください。まずメデューサのまわりにいるザコたちを、素早く倒します。次に画面下の中央に位置してください。メデューサが２本のレーザーを撃ってきますが、この位置なら攻撃を受けずにすむのです。あとはカンタン。そのまま連射するだけで、アッという間に倒せてしまいます。はじめてプレイする人も安心でしょ?



⬅この位置でひたすら連射。メデューサの攻撃なんか怖くない。ほかのボスとはちゃんと戦ってちょーだい。

岐阜県　森田敏夫

●とにかく早いってのはイイことだ。このゲームは自分のウデマエに合わせて、難易度を選べるという、とっても親切設計なのだ。そんなわけで１アルゴポイントと400ガバスですよ。

ファミコン ハイドライド３

■隠しアイテム発見

ファミコン版『ハイドライド３』で、隠しアイテムを発見したので報告します。

ハーベルの塔の近くに、ヘンなブロックがいくつかありますが、そのうちの一カ所を調べるとオイルが手に入るのです。さらに、その場所を夜中に調べると、スーパーオイルが入手できるのです。普通のオイルより広範囲を照らせるスーパーオイルは、ダンジョンに入るときには必ず必要になるアイテムです。

山梨県　下原義信

●“せんこう”の魔法が使える人なら問題ないけど、それ以外の人はゼヒともスーパーオイルを使いたい。ダンジョンで迷うなよ。２アルゴポイントと700ガバスをキミにプレゼントだ。

アーケード タツジン

■対ボス用新兵器だ

ゲームの難しさでは右にでるものはナシといわれるビデオゲーム『タツジン』で、ボスなどのカタい敵と戦うとき使うと有利なワザです。

パワーショット（赤）を使って、ボスのところまで行きましょう。ボス出現中にサンダーレーザー（青）を取ると、とたんにボスの耐久力が下がるのです。これでカタイ敵にも楽勝です！

北海道　金高　勝

●これは便利だ。あのカタいボスがちょっとは倒しやすくなるんだからね。まちがってもアイテムを取る順番を逆にしないようにね。１アルゴポイントと500ガバスを送りまーす。

アーケード ウイニングラン

■まさに実車同様!?

ナムコのレーシングゲーム『ウイニングラン』の、ちょっとしたワザをみつけました。

傾斜している道を上ぼるときに、トップではなくギアを１速落としたほうが、速く走れるのです。実車の走りを正確にシミュレートしているこのゲームならではのワザですね。

静岡県　横内弘幸

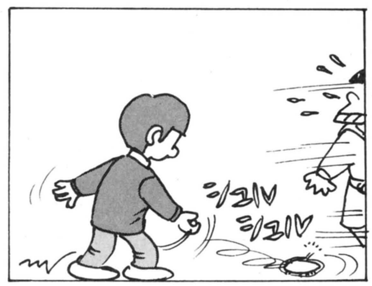
●あのCGっぽい画面が人気のレーシングゲーム。でもゲームというよりはシミュレーター的で、実車感覚にヒジョーに近いのだ。キミには１アルゴポイントと300ガバスあげますね。

メガドライブ おそ松くん

■イヤミ攻略法

セガメガドライブの『おそ松くん』で、便利なテクニックを発見したので報告します。ステージ１のボス、イヤミを簡単に倒す方法です。ただしその技を使うには、アイテムの花火が必要になります。というわけで、ステージの途中にあるショップで花火を買っておいてください。花火が用意できたら、さっそくイヤミのところへいきましょう。そしてイヤミが現われるところまでいったら、それをセットして（Aボタンを押せばよい）おきます。イヤミの体が半分くらい見えたら、その瞬間に花火を爆発させましょう。するとあっというまにイヤミはやられてしまいます。

岩手県　高橋裕士



⬅すべてはタイミングで決まるのだ。イヤミの出現と花火の破裂が同時になるようにするとうまくいくぞ。

●ステージ１でもたもたしているよーじゃ、いつまでたってもクリアーできないからね。イヤミくらいはさっと倒しちゃいましょ。花火を買うのを忘れないよーにねっ！　それじゃ、１アルゴポイントと300ガバスだーっ！

今週の宿題は『ハイドライド３』だ！

キミたちの知っている㊙情報を待ってるぞ



アルゴマンシステムへのお誘い

キミたちの知っている㊙情報を、アルゴリズムサロンへいますぐ送るのだ。もし採用されれば、情報の価値に応じたアルゴポイントとガバスが与えられるぞっ。アルゴポイントが10ポイントたまれば、キミもアルゴマンになれるのだ――っ！

あて先　〒107-24　東京都港区南青山6-11-1　スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー　ファミコン通信編集部
おまかせアルゴリズム情報局係

うわさのゲームチャンネル

『がんばれペナントレース！』で乱闘シーンが出てくるそうですが、もし負けるとどうなるんですかぁ？（東京都　佐藤健一）　負けた選手は退場となり、その試合に出ることができなくなってしまうのだ。

GAVAS SYSTEM ガバスシステム

ガバスでもらうプレゼント応募券

※会員番号のない人は書かなくてけっこうです。

今回のクイズの答え	早打ちスー○ー囲碁　　3月17日号
ご住所	□□□-□□　都道府県　市区郡　電話（　）ー
お名前	※会員番号（かいいんばんごう）
欲しいプレゼント名	○番の
同封したガバスの総額	万　千　百　十　一　ガバス

●ガバスシステム

このガバスシステムは、『ファミコン通信』の読者だけのチケット制度。応募用紙に、下のクイズの答えを書いて必要なガバスを編集部に送るだけで、すてきなガバスアイテムたちがもらえちゃうというとってもすばらしいシステムなのだ。キミも、早くガバスをたくさん集めていろいろなガバスアイテムたちをもらってね。

●チケットの入手方法

下に並んでいるのが、毎号キミの物になる補助券ガバス。まずは、これをていねいに切り取って大切にとっておこう。さらに、キミの投稿がファミ通の各コーナーに採用されれば、一挙に5000ガバスまでもらえる特典があるぞ（詳しくは、ファミ通の各コーナーの記事を読んでね!!）。編集部から金色に輝くガバスチケットを送られるのだ。

●応募方法

次のページに載っているのがガバスアイテムたちだ。この中からキミの欲しいアイテムを選ぼう。そして、そのアイテムのところに書いてある数のガバスが集まったら、いよいよ応募だ。このページの右上にある応募券に必要事項を書き込んで急いで編集部あてに送ってね。キミの応募券が編集部に届きしだいアイテムを送るぞ。

QUIZ 今回のクイズ

6号のクイズ（○の中に文字を入れよう）

表紙イラストのテーマは何でしょう?

早打ちスー○ー囲碁

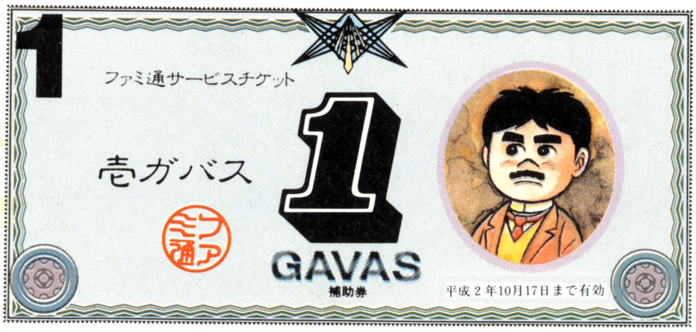
CAUTION ご注意

1番から4番までのアイテムは毎号抽選で30人に送ります。1800ガバス以上の表示のある品物への応募には、編集部から送られた金色のガバスが必要になります。補助券ガバスだけで応募することはできません。

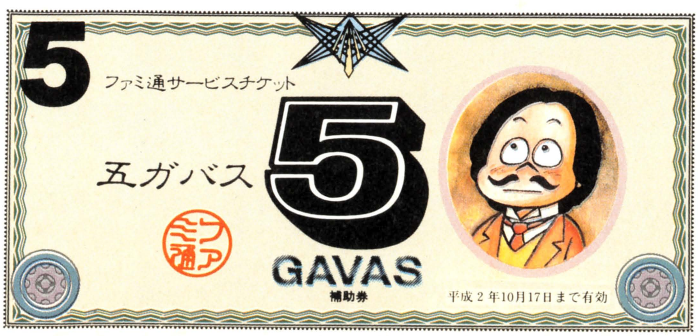
今回の応募の締め切りは、

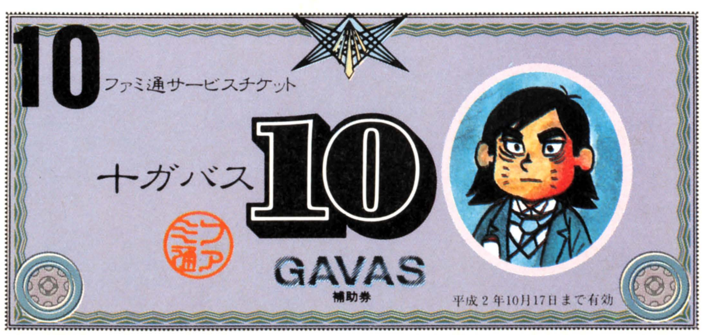
1989年3月17日到着分まで!

あて先　〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル（株）アスキー ファミコン通信編集部 ガバスでもらうプレゼント係









※補助券ガバスを金色のガバスにとりかえることはできません。

ガバスでもらうプレゼント

人生はなにごとも挑戦!!　ガバスに応募して、自分の運の強さをためしてみたら？

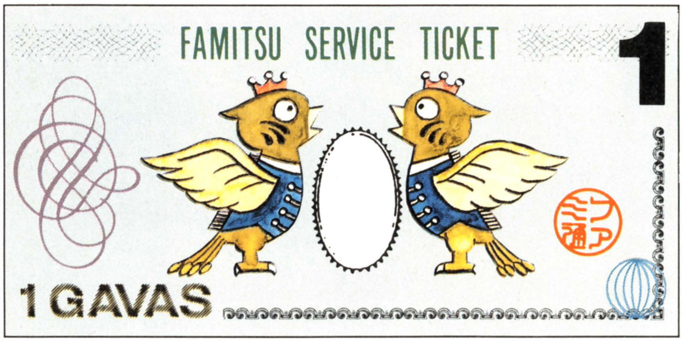
1 水野店長の色紙　17ガバス
2 ファミ通バッジ　50ガバス
3 ファミ通ノート　200ガバス
4 ベーしっ君の色紙　500ガバス
5 ファミ通テレホンカード　680ガバス
6 ファミ通カンペンケース　780ガバス
7 ファミ通カートリッジケース　990ガバス
8 ファミ通時計　1800ガバス
9 ディスクカードソフト　1800ガバス
10 ファミ通電卓　1980ガバス
11 ファミ通トレーナー　2480ガバス

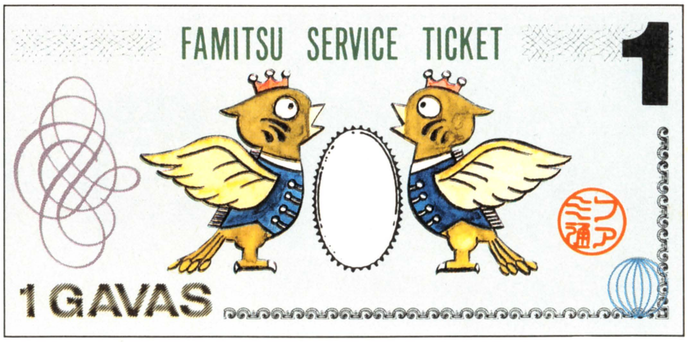


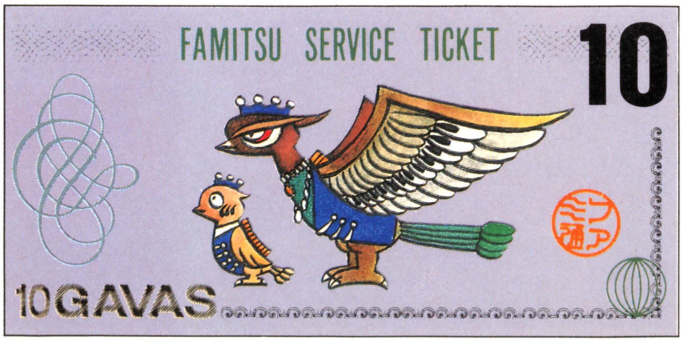
※定価が4000円以上のソフトは2900ガバス必要です。ディスクカードの種類は選べます。

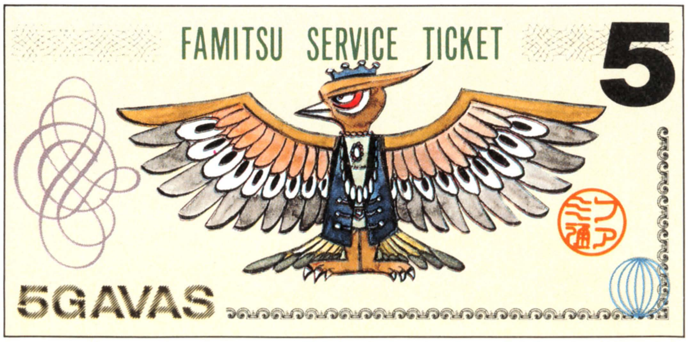
※ソフトの種類は選べます。

12 セガ、PCエンジン、ファミコンカートリッジソフト　2900ガバス
13 ファミコン3Dシステム　4000ガバス
14 アスキースティックエンジン　4000ガバス
15 アスキースティックIIターボ　5000ガバス
16 ラジコンサンダーショット　7800ガバス
17 ディスクシステム　9800ガバス
18 ファミコン本体　9800ガバス
19 ソニーウォークマン(WM-52)　11800ガバス
20 セガ メガドライブ　12500ガバス
21 PCエンジン　16500ガバス









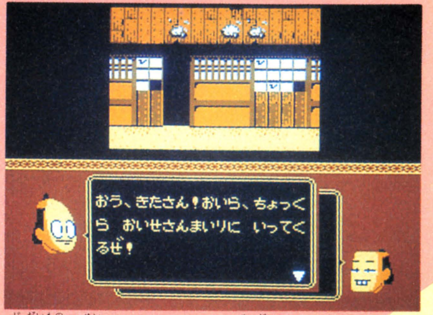


PRESENT

ファミコン通信●読者プレゼント

またまた新装になった読者プレゼントのコーナーだ。これからも、前にもましてみんなの楽しいファミコンライフのためにがんばるぞ。しっかり応援してね。

1 御存知 弥次喜多珍道中
HAL研究所――10名



時代物の名キャラクター、弥次さんと喜多さんが伊勢参りの途中でくりひろげるお話なのだ。

ファミコン

2 ベースボールスター
エス・エヌ・ケイ――10名



新人獲得モードやトレードモードなんてのがあって、好みのチームが作れちゃうという野球ゲーム。

ファミコン

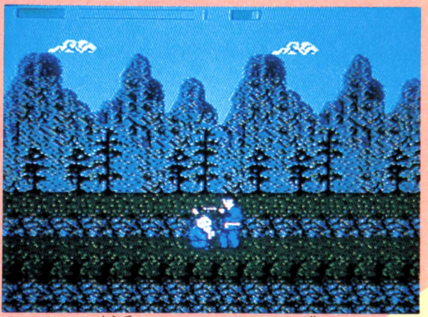
3 蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン
光栄――10名



光栄お得意の歴史シミュレーション。モンゴル高原の覇者、ジンギスカンが大陸を駆けめぐるぞ。

ファミコン

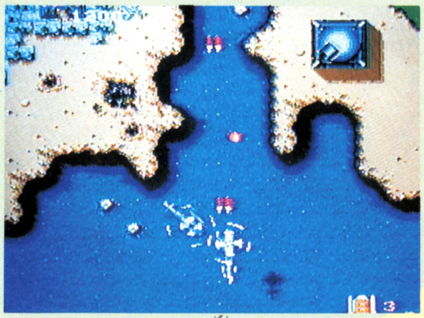
4 必殺道場破り
シグマ商事――10名



バリバリの空手ゲーム。いろいろな必殺技を駆使して、12の道場を打ち破り、流派を統一するのだ。

ファミコン

5 究極タイガー
タイトー――10名



オリジナルのアーケード版から、いろいろな機種に移植されている、大人気シューティングゲーム。

PCエンジン

6 スーパー大戦略
セガ――10名



現代戦シミュレーションの名作。さまざまな兵器とユニークなマップがキミを待っているのだ！

メガドライブ

●応募のきまり

官製はがきに応募券をはり、キミの欲しいゲームの名前と番号、キミの住所と郵便番号、氏名、年齢、電話番号、今キミがいちばん興味があることを書いてファミコン通信編集部FP係まで送ってください。あて先は本誌164ページを見てね。今回の締め切りは3月17日です。当日の消印は有効です。締め切りには遅れないように注意してね。なお、商品の当選者への発送は、都合により当選発表のあと1～2か月かかることがありますので、ご了承ください。

●4号の当選者発表

ローリングサンダー

東京都	久米 正	埼玉県	山口高史
長野県	岩波 実	和歌山県	林 克哉
鳥取県	船田 敏	奈良県	山本靖彦
山口県	佐々木修一	福井県	浜田敦史
北海道	坂下 武	福島県	叶井賢一

爆笑！ 人生劇場

青森県	磯谷美穂子	京都府	竹村正和
愛知県	三輪明典	岐阜県	高橋義和
島根県	浜田憲司	大阪府	龍見 剛
石川県	渡瀬博昭	大分県	川野恭明
鹿児島県	元 達也	秋田県	荒川晴世

ファミリーピンボール

栃木県	瀬下 剛	山梨県	米山正行
兵庫県	原 亮子	富山県	村木俊宣
福岡県	火口 明	大分県	荒木 勉
宮崎県	井上誠一郎	山形県	佐藤浩明
宮城県	坂野雄一	東京都	茂木英司

ジーザス 恐怖のバイオモンスター

佐賀県	鶴留啓二郎	長野県	大石聡孝
新潟県	神尾一寿	神奈川県	粂田加代子
茨城県	清水秀雄	愛知県	二ノ方秀人
岐阜県	安藤幸二	和歌山県	奥 和直
兵庫県	安田友子	島根県	大龍智之

改造町人 シュビビンマン

新潟県	青木靖治	神奈川県	井上正樹
大阪府	寺島吉夫	広島県	火畑秀爾
香川県	山本慎二	徳島県	潮崎普之
福岡県	佐藤千春	宮崎県	鳥取和弘
秋田県	鈴木 学	青森県	斉藤松平

スーパー大戦略

北海道	岡田貢一	福島県	酒田隆光
埼玉県	下田 満	長野県	小池 弘
愛媛県	小原一ノ介	高知県	山崎健示
福井県	柴田 優	大分県	板井沙織
宮崎県	松葉真次	長崎県	寺尾幸純

6号の当選者は8号(3月31日発売)で発表するぞ!!

応募券
6号FP



ただいま、ファンクラブ会員募集中。

カッコいいメンバーズカードや情報満載の会報誌(隔月刊)、オリジナル・ステッカーなど、いろいろなグッズがもらえるアスミック・ファンクラブ。キミもいますぐ、入会しよう。

お申し込み方法……まず、①郵便番号②住所③氏名④年齢⑤電話番号⑥いつも読んでいる雑誌名⑦最近買ったソフト名⑧これから欲しいソフト名⑨持っているハードの機種名を、紙に書き、年会費500円分の切手といっしょに封筒に入れ、下記のところに送ってください。

〒162 東京都新宿区揚場町1-21 ㈱アスミック「アスミック・ファンクラブ」係

オリジナル テレカをプレゼントだ。



レンドルとエバートの写真入りオリジナル・テレカを、なんと先着1,000名さまにプレゼント。お申し込みは、ファンクラブ申し込みと同じ①～⑨をハガキに書いて、下記のところに送ってね。

〒162 東京都新宿区揚場町1-21 ㈱アスミック

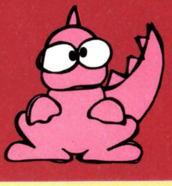
「オリジナル・テレカプレゼント」係



3Mbit-ROM・驚異のファミコン放射スクロール

COSMIC EPSILON
コズミック イプシロン

宇宙空間、海上都市、
海底基地、小惑星、
そして巨大戦闘衛星アーリア。
壮烈な地球防衛の戦闘を、
キミは最後まで戦えるか!?



発売元
ASMIK
株式会社アスミック
〒162 東京都新宿区揚場1-21

1989、究極のテニスゲームが登場する。



目指すは、テニスで世界制覇。レンドル、エバートの強豪を打ち破り、キミはグランドスラムを達成できるか?

7月発売予定 予価 ¥5,900

アスミック・キャラクターをヨロシク。

はじめまして。ボクがアスミック・キャラクターの恐竜です。もちろんボクも、ゲーム大好き。これからずっと、ゲームソフトのあちこちに顔を出す予定なので、みんなヨロシクね!



アスミックテレホンサービス

東京
☎ 03(235)5619
大阪
☎ 06(390)5488



SUNSOFT®
なんてったって!!
ベースボール
最強の野球ゲームがダブルカセット方式で可能になった！
球場を選んでください。
チームをえらんでください。
① ダブルカセット方式
② ペナントレース
③ 勝ち抜き戦（8人対応）
④ 打率のUP・DOWN
⑤ 練習モード
⑥ ホームラン競争
⑦ 音声合成
⑧ 野球ゲーム、フル装備
プレイボールは夏！
テレホンサービス
☎0587(55)1120
サン電子株式会社
愛知県江南市古知野町朝日250番地
☎(0587)55−3500 〒483


ファミコンソフト 6200円
テレホン案内0587-55-1120
スクランブル
アフターバーナー3月発進！
ファミコン初の360度回転スクロール！
SEGA
AFTER BURNER
ホリ電機からアフターバーナー対応
ハンドルコントローラー同時発売！
サン電子株式会社
〒483 愛知県江南市古知野町朝日250番地
☎(0587)55-3500

ファミリー コンピュータ

FAMICOM FAMILY

パットパットゴルフ



3月下旬発売予定

¥3,500円 ●ディスク

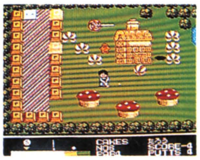
子供から大人まで、み〜んなで楽しめるパターゴルフゲームが出るよ。

遊び方は2通り。

1人でまわれるチャレンジ・ゲームと、2〜4人でまわるストローク・ゲーム。



コースは全部で5つ。4つのコースで腕をみがいて王様に認められるといいことあるかも…



お菓子のコース。ケーキ、クッキーなどのキャラをうまく使って攻めよう。

PC Engine

本格的リアル・レーシングゲーム

F-1 PILOT

YOU'RE KING OF KINGS



3月23日発売

価格 6,300円 PV1001

3M HuCARD

3Dタイプ✚サイドミラー

シートポジション

F-1グランプリ 8コース 完全シミュレート

Deep Blue

ディープブルー・海底神話

PV1002

3月31日発売 価格 5,300円 2M HuCARD

思わずひエ〜！の海底魚群連射連射のシューティング!!



企画・開発・発売元

株式会社 パック・イン・ビデオ

☎03(226)9491(直)

〒160 東京都新宿区新宿1-16-10 コスモス御苑ビル7F



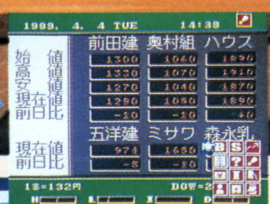
IMA-K2

松本亨の株式必勝学 PARTⅡ

本格株式ファミコンソフト
期待に応えて第2弾。

究極の財テクゲーム

▶東証1・2部の150銘柄厳選!
▶向こう2年間の完全株価シミュレート!
▶投資信託、ドル預金、不動産売買
などなど資産運用作戦が
もりだくさん!



リアルな株価ボード



株価計算電卓機能付

平成元年3月31日新発売
定価¥9,800　2メガROM(バックアップ付)



ある日突然、チャニーズ・ヒルは全ての連絡を絶ってしまった。この街は、軍隊さえも全く歯のたたない異常事態にまき込まれてしまったのだ。この現象に科学者達はある推論を導き出した。"スーパーナチュラル・インベージョン(超自然侵略)"つまり、科学知識を超えた超自然的、霊的な現象が襲ったというのだ。頼みの綱の超能力特殊部隊S-SWATの精強のメンバーも次々と消息を絶ち、残るはライラただ1人になってしまった。しかし彼女のその能力はまだ完全に覚醒していないのだ……。ライラよ、君は人々を救い出せるのか！ そして超自然侵略を阻むことはできるのか！



死霊戦線 WAR OF THE DEAD

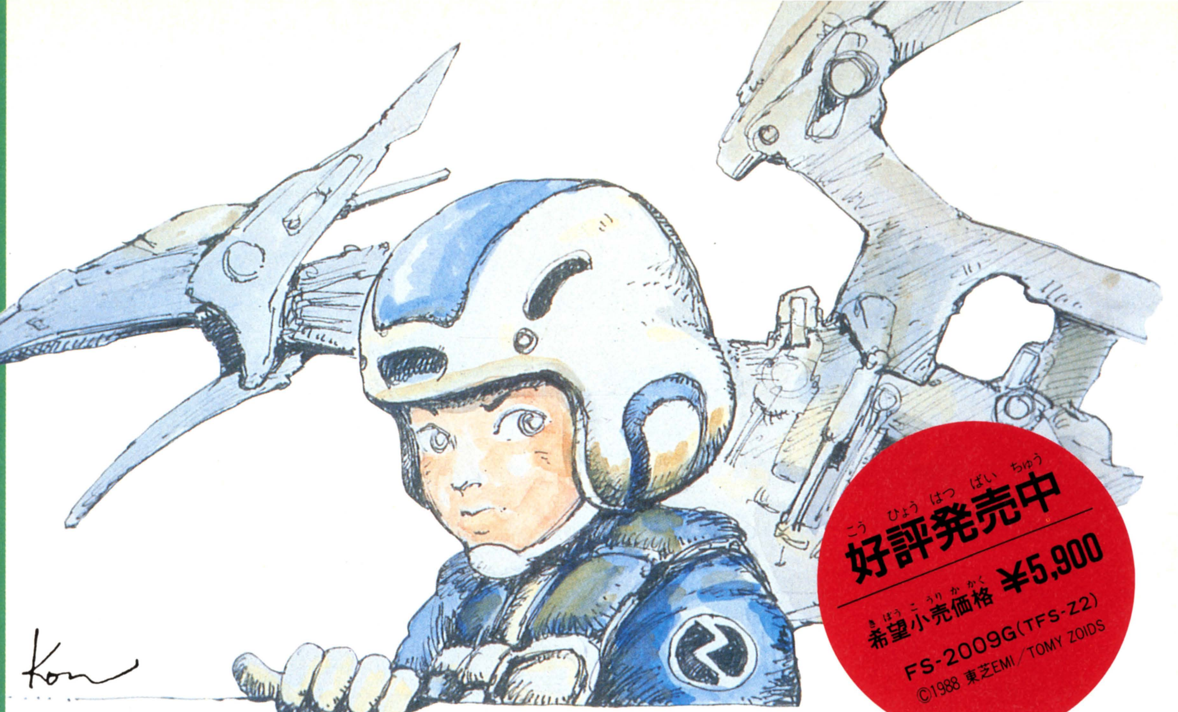
3月下旬発売
希望小売価格¥5,500

「死霊戦線」
完全攻略テクニック・ブック
4月上旬発売予定
発売元:徳間コミュニケーションズ
発行元:ワークハウス

発売元: Victor ビクター音楽産業株式会社
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス


警告!
超弩級SFアドベンチャー接近!!
いよいよ3月17日発売!!(予定)
乞うご期待!!
あっ!ロケットが飛んだ!!
すごい、グラフィックだ!!
すぎやまこういちのBGMが素晴しい!!
SFミステリー映画を
見ているような興奮!!
'89年度最高の話題作!!
➡主人公「武麻速雄」
J·E·S·U·S
ジーザス
© キングレコード
恐怖のバイオ・モンスター
FAMICOM FAMILY
ファミコン用カセット/価格5,900円
ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。
ゲーム・ミュージックの宝庫
キング C.G.M SERIES シリーズ
コンピューター・ゲーム ミュージック
ジーザス 〈恐怖のバイオ・モンスター〉
BGM集が『すぎやまこういち氏』の
アレンジで4月21日発売決定!!
(ファミコン版ゲーム・サントラも全曲収録)CD,CT各発売
SKY LAB JESUS
COMET
CORONA
「ジーザス設計図ポスター」プレゼント!!
⬅左図の「ジーザス設計図ポスター」をアンケートに、お答えの方の中から抽選で500名様にプレゼントいたします。
★アンケート:❶あなたは「ジーザス」をごぞんじですか(㋑ハイ、㋺イイエ)❷㋑の「ハイ」と答えた方は何で知りましたか ㋑雑誌等(雑誌名を)㋺広告 ㋩TV「ファミッ子大集合」㊁その他(友人など)❸あなたの氏名、年令、職業、住所、電話をハガキに記入の上、応募券を貼って下記にお送り下さい。
★締切:'89年3月末日。当選発表は、発送をもってかえさせていただきます。
★宛先:〒112 東京都文京区音羽2-2-2 アベニュー音羽
キングレコード㈱「映像事業本部」宛
シーザス設計図
応募券 ('89.3.FT)
KING
●発売元
キングレコード株式会社

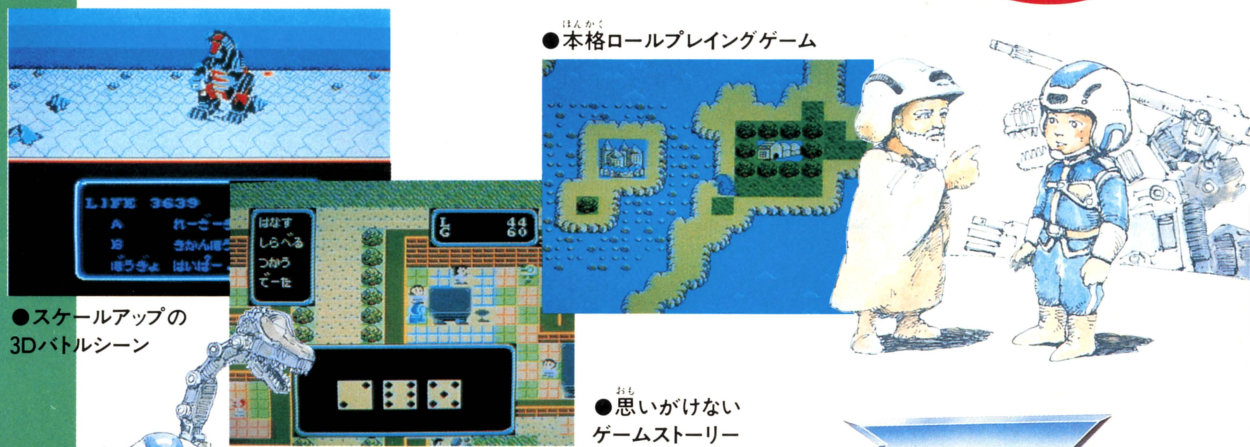
このゲームで見たことは、決してだれにも話してはならない。



好評発売中

希望小売価格 ¥5,900

FS-2009G(TFS-Z2)



●スケールアップの3Dバトルシーン

●本格ロールプレイングゲーム

●思いがけないゲームストーリー

●新型ゾイドも続々登場



ZOIDS

ゾイド2 ーゼネバスの逆襲ー



キミはどっちがほしい？

■詳しくは、商品内の「取扱説明書」を読んでね。

ゲームの中にごきげんなプレゼントが当るヒントが隠されているぞ!!



1 ゾイド2のテーマ曲集(8cm・CD)
ゾイド2の迫力ある、ごきげんサウンドを収録したミニアルバムだ。

2 ゾイドバトルビデオ(VHS・10分)
ゾイドのバトルの歴史がビデオになった。オールメカ総出演の迫力編だ。

TOEMILAND

■お問い合わせは：東芝EMI株式会社
第II営業本部 ☎03(847)1491
第II営業本部・大阪営業部 ☎06(376)4131

FAMICOM FAMILY

1600年の時空(とき)を超(こ)え

今、暗黒神が蘇(よみがえ)る！



3月24日発売!!

原作
諸星大二郎







暗黒神話

●5900円

ヤマトタケル伝説



◉古代・ヤマトタケルに滅ぼされたクマソの怨念・その呪いが、武の父の死を契機に始まった！　劇画界の鬼才・諸星大二郎の作品がいよいよアドベンチャーゲームに。武の父の死の謎とは！　暗黒神の復活とは！　八章から成る壮大なストーリー！　巨大な幻獣との戦闘の数々！　究極のアドベンチャーゲーム、暗黒神話、いよいよ始動!!

原作本(創美社発行 集英社発売) **プレゼント!!**
「暗黒神話」をお買い上げの方のなかから、抽選で100名様に諸星大二郎先生の原作本をプレゼントします。

東京書籍　東京都文京区本駒込6-14-9 〒113

KOEI

伝説のロマンに酔え!!



1800年前、広大な中国を駆けめぐった、勇猛果敢な武将たちの軌跡を追う！ 緻密な戦略、豊富なパラメーター、そして圧倒的な面白さ。パソコン版発売以来、数々の栄誉に輝くこのゲーム自体が、すでに伝説である。

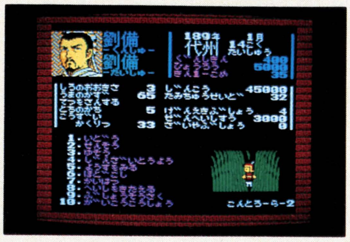
BOOKS 全国書店で絶賛発売中！

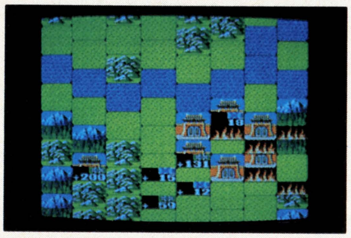
「信長の野望・全国版ハンドブック」1,800円
「信長の野望・全国版ガイドブック」 880円
「三國志ハンドブック」1,800円
「三國志ガイドブック」 880円

三國志

光栄10周年記念特別商品







- 年代の異なる５編のシナリオ
- ８人まで遊べるマルチプレイ方式
- 総勢255人の君主、武将が登場
- 経済から軍事まで及ぶ総計55のコマンド

9,800円
2メガROM
64Kビット S-RAM3個内蔵

速報 4月20日発売予定！
蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン

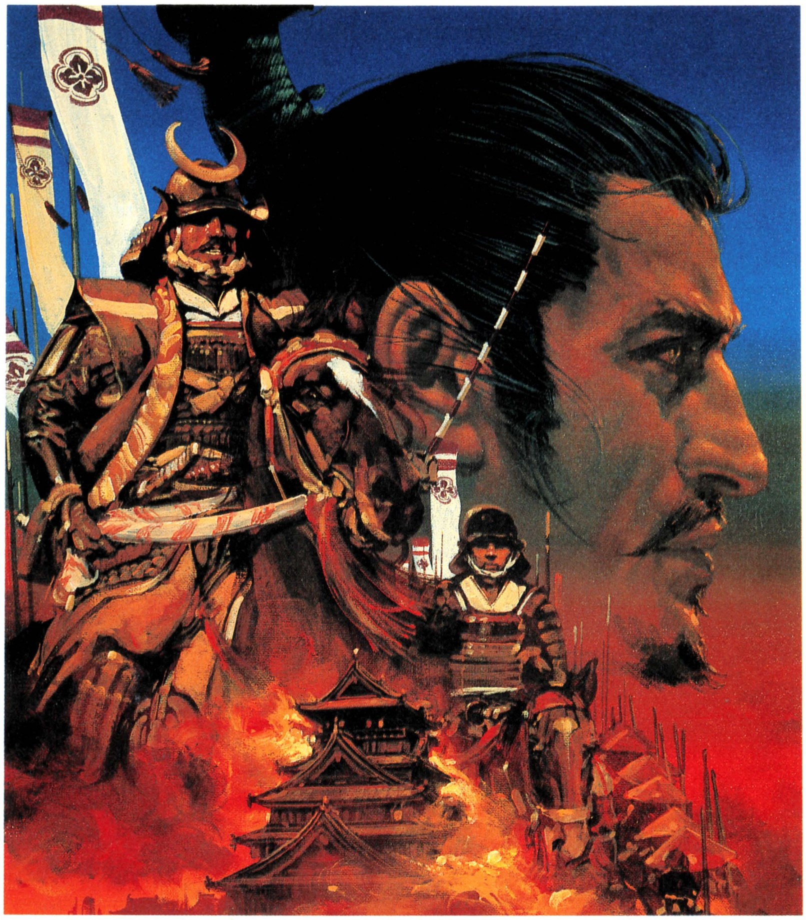
光栄10周年記念プレゼントキャンペーンクイズの当選者発表は、3月17日号のみとさせて戴きます。

信長の野望 全・国・版

FAMICOM FAMILY

奇跡を手に入れろ！

FC・SLG史上最大の奇跡！ 最高のシステム！ 不滅のロングセラー！
ゲームの歴史を変えたこの名作で、今度は、君が、歴史を塗り変える！







9,800円
2メガROM 128Kビット
S-RAM内蔵

- 全国50名の大名から好きな人物を選んでプレイできる。
- 17ヶ国、50ヶ国の２モード。
- ８人まで遊べるマルチプレイ方式。

光栄10周年記念プレゼントキャンペーンクイズ当選者

この度は、当キャンペーンクイズに多数の御応募をいただき、有難うございました。30万通の御応募の中から、抽選の結果、下記の方々が当選者に決定致しました。おめでとうございます。また、惜しくも今回抽選にもれた方も次の機会に是非チャレンジを！！
〈信長の野望賞〉NEC PC-9801RX2セット 福岡県 浅野宏太郎様 〈三國志賞〉SHARPX68000セット 千葉県 前田朝美様 〈蒼き狼と白き牝鹿賞〉富士通FMR-50セット 神奈川県 石渡 裕様 〈維新の嵐賞〉SONY MSX2セット 北海道 伊藤崇様、広島県 末広郁夫様、福岡県 田中和伸様、大分県 飛田明美様〈麻雀大会賞〉SHARP Twinファミコン 東京都 金川浩一様、大阪府 古川章典様、兵庫県 田中葉子様 〈シブサワ・コウ賞〉お好きな光栄賞品1点 大阪府 奥野堅司様 福岡県 藤井武俊様 他98名 〈光栄賞〉KOEI特製テレホンカードを100名 ） 宮城県 豊間根淳様 富山県 大長一隆様 他98名

クイズの正解：信長の野望(全国版)、三国志、蒼き狼と白き牝鹿(ジンギスカン)

テレホンサービス■KOEIの最新情報をお知らせします。☎044(61)1100・☎044(61)8000(ファミコン専用)

〒223 横浜市港北区日吉本町1-4-24 **株式会社 光栄**

PC Engine

F antasy
A dventure
C hallenge
E xciting

無限の想像力でより楽しい、より優れたゲームをおくるニュークリエイター、フェイスです。FACE

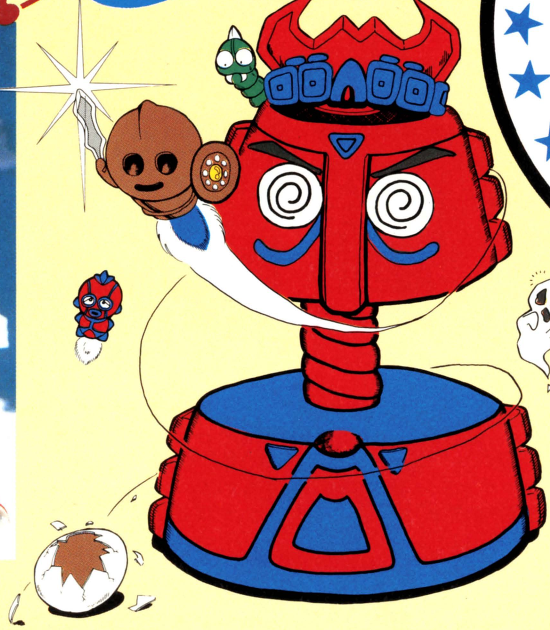
はにいいんざすかい

みらくる じゃぱにーず ぱわーだっ!!

フェイス第1弾は何と、前代見聞、「はにわ」が主人公の360度大回転シューティングゲーム。ユニークで個性的なキャラクター、豊富なアイテム、キレイなグラフィック、カッコイイBGM。どれをとってもカンペキ、5重丸のおもしろさ。いよいよキミの手元へ!



はにい 主人公である、はにわの「はにい」。ゲーム界の新たなヒーローである。





ダルマン 子ダルマンを引き連れ、はにいの行く手をさえぎる敵。



子ダルマン 団体で邪魔するが、なぜか憎めないカワイイ奴。

フェイス フレンドコール

「はにい」や次回作のお楽しみ情報が聞けるゾ。

03(372)8742

株式会社フェイス
〒164 東京都中野区弥生町1-9-8

3月5日発売

Wizardry®

組曲 ウィザードリィII・リルガミンの遺産



収録内容 (CDの曲順です)
※カセットも同内容です

1. ウィザードリィII・オープニング・テーマ
2. リルガミンの遺産
3. ギルガメッシュの酒場 II
4. ボルタック商店 II
5. 町はずれのテーマ
6. ダンジョンのテーマ
7. 全滅〜レクイエム〜
8. カント寺院 II
9. キャンプ II
10. 戦闘のテーマ
11. 冒険者の宿 II
12. ル・ケブレス
13. ウィザードリィII・エンディング・テーマ
14. ウィザードリィII/ゲーム・オリジナル・サウンド・ストーリー

《SEコレクション》

15. A
16. B
17. C
18. D
19. E
20. F
21. TRAP《Poison Needle》
22. TRAP《Gas Bomb》
23. TRAP《Crossbow Bolt》
24. TRAP《Exploding Box》
25. TRAP《Stunner》
26. TRAP《Teleporter》
27. TRAP《Mage Blaster》
28. TRAP《Priest Blaster》
29. TRAP《Alarm》

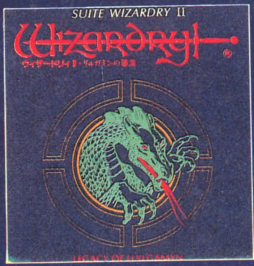
- 作・編曲/羽田健太郎
- 解説/安田 均(日本ウィザードリィ倶楽部名誉会長)
  ベニー松山

特典
- オリジナル13曲楽譜
- ステッカー

★シンセサイザーと弦楽合奏団とのジョイントで感動と興奮のウィザードリィIIの世界が、もうひとつ、ここに誕生!!

LEGACY OF LLYLGAMYN

THE THIRD SCENARIO



CD:BY30-5209 ¥3,000
CT:KY25-0002 ¥2,500
※LPは発売しません。



ウィザードリィ音楽 発売中

We Love Wizardry®

ウィ ラブ ウィザードリィ

CD:BY30-5179 ¥3,000
CT:KSF1505 ¥2,500
LP:AY25-12 ¥2,500

特典
- 全13曲譜面付解説書
- ロゴステッカー

収録内容

1. オープニング・テーマ
2. 城
3. ギルガメッシュの酒場
4. 冒険者の宿
5. ボルタック商店
6. カント寺院
7. 町はずれ
8. 地下迷宮
9. キャンプ
10. 戦闘
11. 全滅
12. ワードナ
13. 任務完了

ASCII
ASCII CORPORATION

欲しい!と思ったら今すぐ近くのレコード店さんへ急ごう!

アポロン音楽工業株式会社
〒160 東京都新宿区若葉1-5 TEL.03-353-0191代
●お問合せは第3制作部(川原)まで

ASCII HARDWARE

ASCII STICK Engine

アスキースティックエンジン

君のPCエンジンに
強力ジョイスティック登場。

ジョイスティックと言えばアスキースティック。
定評あるジョイスティックにPCエンジン専用が登場。
初のスローモーション機能が、苦手の
アクションゲームやシューティングゲームの
攻略に威力を発揮。もちろん毎秒30発の強力
連射は目をみはるすごさ。
新発売になるナムコの「ドラゴンスピリット」なんか
これさえあればゲームセンターそのままの迫力。
PCエンジンユーザーに贈る
アスキーの自信作だ。

DRAGON SPIRIT



ゲームセンターでおなじみのパワーアップタイプのシューティングゲーム「ドラゴンスピリット」。ドラゴンを操り、敵をひたすら倒し前進するという、PCエンジンファンにまたひとつすごいゲームがやってきた。アスキースティックエンジンで君の腕を見せてくれ。

© 株式会社ナムコ



好評発売中

アスキースティックエンジンのすごさがこれだ。

1. **8方向ジョイスティック** 〜〜〜たて、よこ、ななめ、好きな方向にキャラクターを動かすことができる。
2. **連射コントローラー** 〜〜〜連射のスピードを調整。ゲームに合わせてちょうどよい連射スピードに調整できる。
3. **スロースイッチ** 〜〜〜ゲームに連続的にポーズをかけることで、スローモーションになる。（RUNでポーズがかけられないゲームなどは、不可。）
4. **モニターランプ** 〜〜〜ボタンを押すとこのランプが赤く点灯、また連射スピードに合わせて点滅する。
5. **重量を加えた使いやすい設計。** 〜〜〜手になじむように、超薄型で設計。

標準小売価格5,900円

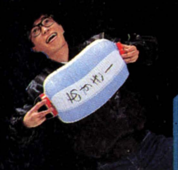
●このジョイスティックはPCエンジン専用のものです。

PC Engine

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー


ASCII BOOK
ウィザードリィの世界がさらに広がる
サプリメント01「ダロスの盾」新発売！
ロールプレイングゲーム
Wizardry®
ウィザードリィ
まだまだ続くウィザードリィシリーズの快進撃！
新シナリオ「ダロスの盾」
レベル1のキャラクター向けの新しいシナリオです。オープンフィールド・アドベンチャーを組み合わせたストーリー性豊かなものです。
追加ルール
20レベル以上のキャラクターの新しい魔法ルールなどを、ゲームマスターのために詳しく解説しました。
ワールド・ガイド
ウィザードリィの舞台となる世界についての紹介です。今回は「東方の強力な軍事国家ヒノモト」について解説します。
ゲーム・リプレイ
実際のプレイの模様をストーリー風にしました。初心者の方でもウィザードリィの醍醐味を味わっていただけるでしょう。
ソロ・シナリオ
コンピュータ版ウィザードリィの最新作「ウィザードリィ4」のソロ・シナリオを、安田均氏の筆でお楽しみください。
ウィザードリィ
ロールプレイングゲーム
サプリメント01
「ダロスの盾」 新発売
【定価】3,000円
【作】安田均とグループSNE
※「ダロスの盾」をプレイするためには基本セットが必要です。
ダロスの盾
（ウィザードリィロールプレイングゲーム 基本セット 好評発売中）
【定価】5,200円 【作】安田均とグループSNE
基本セットの内容 ●基本ルールブック ●シナリオブック1「狂王の試練場」 ●シナリオブック2「スポンサーはボルタック」 ●シナリオブック3「黒き水晶の花嫁」 ●キャラクターシート ●戦闘シート（迷宮用） ●戦闘シート（オープンフィールド用） ●プレイヤー用チャート ●マスター用チャート ●ダイス（20面2個、8面1個、6面2個） ●方眼紙
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ㈱アスキー書籍営業部 TEL(03)486-1977
株式会社アスキー


ASCII SOFTWARE
Wizardry®
4ヶ月の沈黙を破って、
須田Pinふたたび!

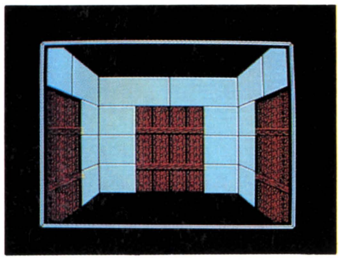


ウィザードリィⅡと共に須田Pin登場

みなさん、おひさしぶり！須田Pinです。昨年のウィザードリィフェア以来の登場です。みんな、僕の顔を忘れてないよね。もし、僕の顔を初めて見る人がいたら、覚えてください。ヨロシク！
さて、みなさん！ウィザードリィⅡも発売され、いよいよまた僕の出番というところ。これからまた、ウィザードリィⅡについてバシバシお話していきたいと思います。お楽しみにね。ところで、ここでお知らせですが、春休みにはウィザードリィキャラバンを行ないます。また、みんな遊びに来てね。そして、さらにナント僕が執筆したウィザードリィⅡの攻略本がでてしまうんだ！僕もキミたち同様ウィザードリィマニアのひとりだから、キミたちが知りたがっている事を中心に書き上げたつもりだ。期待してね！これからも須田Pinともども、キャラバンと攻略本もヨロシク!!



須田Pin監修・完璧版オフィシャル
ウィザードリィⅡ攻略の手引き
ビジネス・アスキー刊
定価780円　3月13日発売



●迷宮内では、細心の注意を払って進むことだ。ワープエリアに気をつけろ！



●迷宮内の壕に潜む、モートモンスター。必ず、戦わなくてはならない強敵だ！

春休み特別企画

須田Pinの春休みウィザードリィキャラバン

またまた、須田Pinが駆けまわる!!



ごぞんじ、須田Pinがまたまたキミの街にやって来る。去る'88年夏、大好評を博した須田Pinの夏休み全国キャラバン。多くの悩めるウィザードリィ・フリークに救いの手をさし延べたあの須田Pinが再びウィザードリィⅡと共に主要都市を席巻する。ウィザードリィⅡで日夜悩んでいる人も、新しい情報を聞きたがっている人も、みんな春休みは須田Pinに会いに行こうー！

須田Pinの春休み ウィザードリィキャラバン・スケジュール

開催日	時間	開催場所	地区
3月25日(土)	13:00～	横浜高島屋屋上(雨天中止)	横浜市西区
3月28日(火)	13:00～	西武百貨店池袋店7F玩具売場	東京都豊島区
4月 3日(月)	13:00～	キディランド梅田店(阪急三番街北館B1)	大阪市北区
4月 4日(火)	13:00～	名古屋三越百貨店栄店玩具売場	名古屋市中区栄

これぞ本格的RPGの手ごたえ

ウィザードリィⅡ・リルガミンの遺産

ファミコン版

ゲームカセット　HSP-13

●2メガROM＋バッテリーバックアップRAM
●ターボファイル対応

標準小売価格6,500円　※特に13才以上の青少年にオススメ。

●発売後地域により品切れが予想されます。次回発売は4月に予定しています。



新発売
3/10増産分出荷

■ファミコン版として登場以来、いまだにRPGファンに人気が高い「ウィザードリィ」第2弾！（キャラクタは新たに作ったり、またターボファイルを使って前作で育てたキャラクタを転生させることができます。）■新たな冒険の舞台は山中に築かれた地上6階にまでおよぶ複雑な3D迷宮。■襲いかかるモンスター達を倒し、伝説の龍ル・ケブレスが守る宝珠をキミは手にすることができるだろうか。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル　株式会社アスキー

ASCII HARDWARE

なんと、ターボファイルの4倍の記憶容量で
ターボファイルII登場

[新しいターボファイルはこうなる!!]



1. なんと従来のターボファイルの4倍の記憶容量。

ターボファイルIIはターボファイルの4倍の記憶容量を持っている。たとえばウィザードリィならば80人分の(1つのバンクに20人ずつ×4コ)キャラクタデータを記憶でき、ベストプレープロ野球では、セ・リーグとパ・リーグのデータを記録することが可能となった。つまり、ターボファイルが4つあると思ってもらえばいいのです。

2. 新機能のデータカートリッジスロットを装備。

新しい機能、データカートリッジスロット。例えば、低価格でベストプレープロ野球の最新選手データをカートリッジにして、別売する予定です。このデータカートリッジをスロットに差し込めば最新のデータで遊べるという、うれしい機能です。(ベストプレープロ野球のソフトは必要です。)

3. 従来のターボファイルとの完全互換性を持っています。

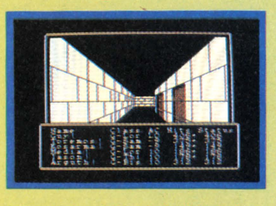
今までターボファイルに対応したソフトはもちろん使用可能です。(すでにターボファイルにデータを記憶していて、そのデータをターボファイルIIに移行させる時は、データをそのソフトに一度移し、ソフトからターボファイルIIに移すということになります。)

予価5,980円 4月発売予定
(単三電池2本使用)

以下のゲームがターボファイルIIに対応しています。

キャッスルエクセント:遊んだところまでをセーブ。
覇邪の封印:ゲーム途中のパスワードをセーブ。
ウィザードリィ:80人分のキャラクタをセーブ。
フリートコマンダー:ゲーム途中の遊んだところまでをセーブ。
ベストプレープロ野球:セ・パ両リーグの試合終了後のデータをすべて保存。

そして、新発売のウィザードリィIIも、ターボファイルIIをフルに使えば80人分のキャラクタをセーブできるほか、「ウィザードリィ」で鍛えたキャラクタを「ウィザードリィII」に転生させることができる。(「ターボファイル」でも、もちろん可能です。)



◆そのほか、他社ソフトでは4/25発売予定の「ダウンタウン熱血物語」(テクノスジャパン)も対応し、遊んだところまでをセーブできます。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル **株式会社アスキー**

出張準備完了

でっかいどー！ ほっかいどー！
カゲキにファミコン



4号でも予告したとおり、行ったぜ行ったぜホッキャードー。今年で40回をむかえる雪まつり。その記念に雪まつり会場でファミコンだ!! って言ったらくるわくるわ。雪まつりを見にきたヤツの8割をこのコーナーが叩き出したと言ってもいいかも(大ウソ)。

さあ、そういうわけで無断で取材を始めた"雪まつり"

'88年の話題作が雪像で復活!!



「いや、そういうことは困るんですよ」と雪まつり実行委員会から断わられていた〝超さむいところでファミコン〟。だが、それくらいのことでメゲてちゃちっとも〝カゲキ〟じゃないじゃないかっ!! てなワケであとのこともかえりみずに強行された〝雪まつり会場でファミコン〟だ。

ちょっと早めに着いた取材班はせっかく来たついでに(ホントについでなのかね)、雪まつり会場を見学。人気の『ドラクエIII』やら『ドラえもん』やら北海道といえば忘れちゃならない、〝すすきのギャル〟までいて、ウッハウッハのウッシッシ。つかの間の戦士の休息を堪能したのであった。いやぁ、楽しかった。

ミスすすきの'89





20年後がとても楽しみな、ミス・すすきのギャルズ。すすきのはオトナの街としてかなり有名なのだ。

流氷文鎮、アリマス



⬅北海道のオミヤゲといえば〝白い恋人〟が定番らしいが、こんなのもあった。なんか笑えるのであった。

そんなことはどーでもいいことなのだ!!
とにかくファミコンだッ!!

で、約束の7時00分!! だが……

そして、対戦時刻午後7時。予想外の出来事が起こった。東京ではちゃんと動作した発電機が動かないのだ!! 北海道の極端な寒さのせいか？ あるいは移動中になにか起こったのか？

モタモタしているあいだに集まる人人人……。人ごみを不審に思った警備員が「許可がないならトットと帰ってください」と冷たくひと言。

ファミコンが動かない!!



⬅東京では動いた発電機がなぜか動かない!! しどろもどろになっている野口と担当者。こうやって見るとバカだ。

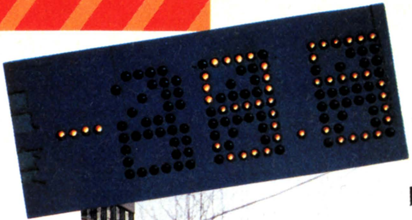
警備員にバレてしまい 中止!!



⬅突然のハプニングにオロオロして警備員の写真を撮ることはできなかった。許してくれ。

集まってくれたヤツらスマン!!

ごめんなごめんな！

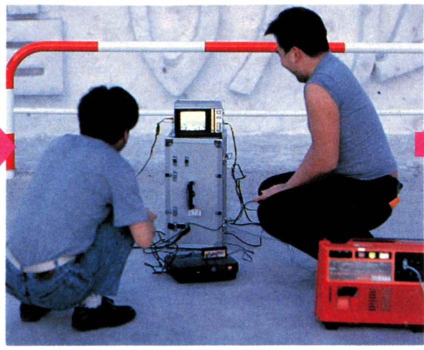


次の日の札幌市は氷点下9.5度!!



➡夜明け直後の札幌市。もちろん、人影はまばら。警備員もいないッ!!

⬇ファミ通Tシャツを身にまとい、スタートした『ファミスタ'88』。わき毛も凍るよーな寒さなのだッ!!



寒さに悶えるふたり!

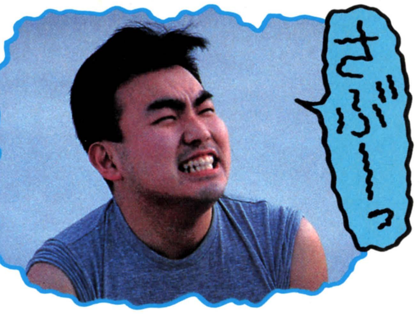


⬅あまりの寒さについ暴れまわってしまうふたりなのだ。

まだ夜が明けたばかりの札幌

ホテルに戻った我々は、このようなヘマは二度とするまい、せっかく来てくれた読者のためにも、超カゲキなことでみそぎを行なおう。そうしよう。そういうワケで、我々は次の日の早朝、Tシャツ1枚でファミコンをすることにした。

次の日、札幌の朝午前6時30分。我々は人影もまばらな雪まつり会場で『ファミスタ'88』をプレイした。結果は、まぁ、いいじゃないの。



➡"さむい"という顔をしたら、顔が凍りついてしまった野口。みじめだ。

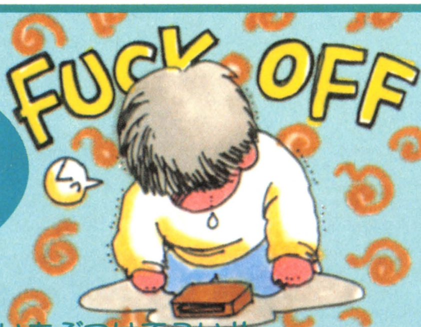
限りなく凍ってるに近い手



⬅一見フツーの手だが、これもあまりの寒さのため感覚がない。

いやー楽しかったぜ北海道、そういうワケで 又来るベア

第1回 クソゲーグランプリ募集のお知らせ



〈条 件〉

1. 1988年までに発売されたもの
2. 投票はひとり1本限り
3. はがきのみとする(封書はダメ)
4. 必ず理由を記入すること

おまえたちの悔しい思いをぶつけてこい!!

4号でチラッと募集した〝クソゲーグランプリ"の詳細が決定したのでお知らせするぞ。

まず、この企画は単純にこのソフトがダメだからとボロクソに言うための企画ではない。クソゲーっていうのはあっちゃいけないものであると我々は考えるし、もちろんオマエたちもそう思っていることと思う。しかし、何もしないで、そういうソフトを買って泣き寝いりしてしまっては何の解決にもならん。

もっと怒るのだ!! 読者が怒らなくっちゃクソゲーはなくならんのだ。そういうわけでこの企画がスタートしたワケだ。送られてきたはがきはすべてソフトメーカーに送って意見として取り入れてもらったり、反省してもらったりする。メーカーとユーザーの意見の対話にしたいワケだな。わかるかい、このオレの気持ちが。わかったヤツはバシバシ遠慮なく送ってこい。もちろん、クソゲーに対しての建設的な意見も書いてあればそのメーカーからは感謝されると思うぞ。

しめ切りは平成元年4月30日(必着)

無念にも(?)グランプリに輝いてしまったソフトに投票した人の中から抽選で10名に1000ガバス。そのほか、2位、3位に投票した人の中から抽選で3名にファミ通トレーナーをプレゼントする予定。ドンドン送ってこいよ!!

あて先
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー ファミコン通信編集部
「カゲキにファミコン 第1回クソゲーグランプリ係」



―黒竜王の伝説―



壮大なスペースアドベンチャーゲームだっ!!

左腕にサイコガンを隠し持つ男、宇宙海賊コブラ。そんなコブラも休暇を楽しんでいたが、とんだ事件に巻き込まれてしまった。さあ、キミは難問を解決することができるかっ!?

アメコミ調のリアルなSF

コブラ

『コブラ』は寺沢武一のアダルトな感じの異色SFコミックが原作だ。もちろんCD-ROMだけに、リアルなグラフィックが忠実に再現されているのだ。しかも、アニメーションでスルスル動く。さらにサウンドもCDだから最高。原作の雰囲気をそこなわずに、これまでにない壮大なスケールで迫るカチョイイ、スペースアドベンチャーゲームだ!!

ハドソン　近日発売予定　5980円　? CD

すごくいかしたアドベンチャーだ

このグラフィックを見てもらえば、センスがいいゲームだとわかるはずだ。しかも登場人物はコブラをはじめ、みんなカッコイイ奴ばっかり。

STORY

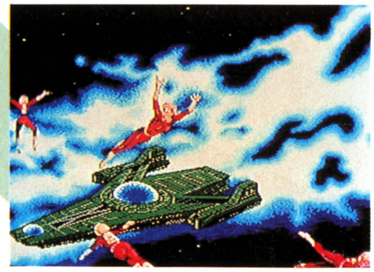
宙域サルファ・トライアングル。ここには、今は亡びてしまった古代エルボ人の残した"星種子"の繁殖場があり、光り輝く雲の美しさから、この銀河でも指折りの観光地となっていた。コブラは観光宇宙船の船内にある宝物を盗もうと侵入。目的を果たしてコブラが脱出しようとしたとき、不気味で巨大な物体が観光宇宙船に近づいてきた。

グラフィックはとってもリアルでキレイ





➡豪華な宇宙客船で、のんびり休暇を楽しむコブラ。海賊でも休みは必要らしい。

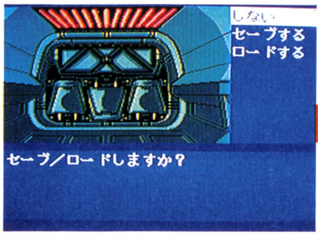


セクシーな女の子がワンサカ!!

⬅⬇ヒュー。こんな絶世の美女たちが、オッパイ。いや、イッパイ出てくるのだ。



CD-ROMならセーブもかんたん!!





⬅CD-ROMなら手軽にセーブ、ロードができる。セレクトボタンを押し番号を選択するだけ。

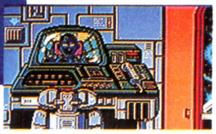
斬新なエレメンツにあふれている!!

いい音でしゃべる!

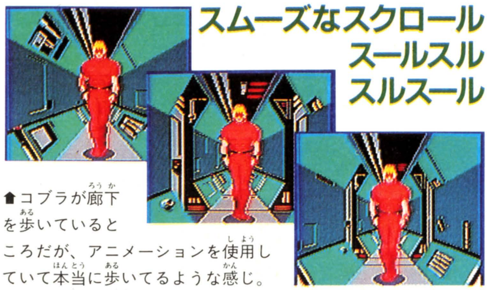


⬅⬇なにせCDだから、音はバッチリ。それでガンガンじゃべりまくるんだからタイヘンだ。

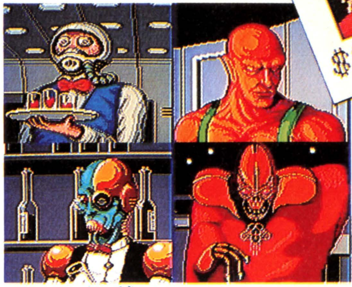
レディと通信



スムーズなスクロール スールスル スルスール



⬆コブラが廊下を歩いているところだが、アニメーションを使用していて本当に歩いてるような感じ。



⬅こんなにインパクトのある奴ばかりがそろってる。脇役たちだって、こ



デモがこれまたカッコイイ!!

個性的なキャラクター















➡Iボタンを押しながらRUNボタンを押せば、デモを飛ばせるのだ。

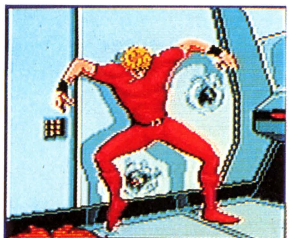
うぁー、パックリ食べられた

かわいいオシリが空から降ってきた!?

⬆うひょ、窓の外を見ると、かわいいオシリがプカプカ降りてきた。オシリの主はこれまた美人で2度ビックリ！

わくわくしちゃう謎がテンコモリ!!

おおっ、スリル!



⬆俺の命を狙う奴がいる。そんなに死に急ぐなら、サイコガンで焼き殺してやるぜ。

たのしい会話





⬅⬆やはり、会話をしなければ情報を得ることはできないぞ。



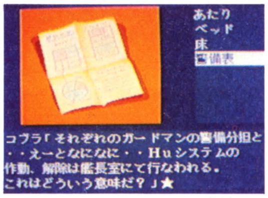
謎の美女ナタリー



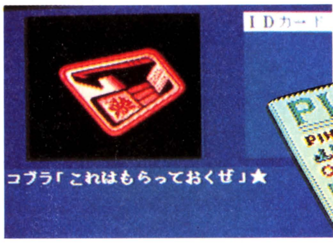


⬆➡こんな美人の前に出ると、ついついカッコつけたくなるんだ。





アイテムを探せ





⬅アイテムを手に入れろ。とくにこのカードがあれば、どこかの扉を開けることができる。

渋谷洋一の『コブラ』論

今回ほどCD-ROMのハードのすごさに驚かされたことはないね。グラフィックも原作の迫力ままだ。それに、コブラの武器が最高カッコイイ。それは左腕に内蔵されているサイコガンだ。しかも、そのエネルギーはおのれの精神力、すなわち情熱だ。私も片腕なんかいらないからサイコガンがほしいね。それにしても、コブラって奴は派手だね。あんなに体にフィットした真っ赤な服を着ているなんて、とても正気の沙汰とは思えない。いつも、赤いパンタロンをはいている隼一郎といい勝負だよな。

桃栗多希子の『コブラ』説

これってさ、女の子のコスチュームがとってもセクシーなのよね。目をみはる程のプロポーション。どうしたらこんな体になれるのかしら？男の子は、きっとヨダレたらたらもんだと思うよ。それにさ、びっくりしたのは、コブラがちゃんとしゃべるってこと。ま、CD-ROMだからトーゼンのことなんだろーけどね。ちゃんと声優さんを使ってくれてるところなんてニクイじゃないの。ルパン三世と同じ声だから「不二子ちゃーん」ってしゃべってほしかったなぁ。しゃべったらギャグだよね。

ハニワに続くボクらのヒーローとは?



うげー！ すごいカッコよさ！

サイバークロス

すごくカッコよくて、すごくおかしいアクションゲームの登場だ。パワーアイテムを取ると変身していって、いろんな敵をバシバシ倒していく。敵も変な奴がウヨウヨだ!!

フェイス　4月発売予定　価格未定

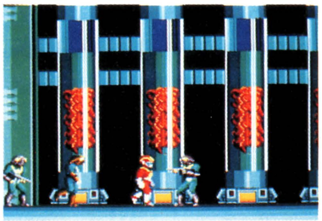
敵は強いぞ！ ビシバシアクションで戦えヒーロー!!

も一、とにかくヘンな敵ばっかりなのだ。不気味なカエルちゃんやら、ウサギちゃんやら、思わず腹をかかえて大爆笑してしまうぞ。主人公は、まだまともでカッコいい。なんだか仮面ノリダーを思い出しちゃうね。ゲーム内容としては、変身して敵をやっつけるアクションゲームだけど、敵キャラが愉快な分、10点プラスだ！





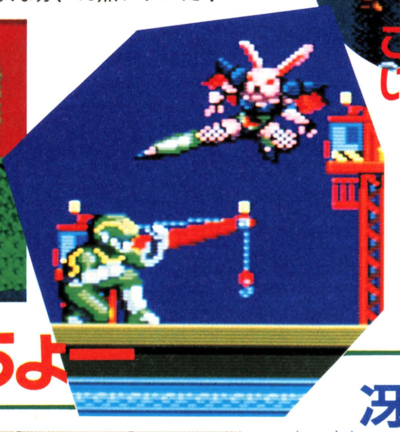
⬆⬅グラフィックも、なかなかヨイでしょ。下の写真の背景は、昔仮面ライダーにもあったような……。えっ？ うそ？ あっ、ごめんなさい。



⬆⬅ねっ、ねっ!? ヘンでしょ。いったいコイツらはなんなんだーって叫びたくなるっ。



⬆コイツは特別スペシャルデリシャス変な奴だと思うのだ。よく見てよ。カエルなんだぜー。



冴葉勝が変身するのだ

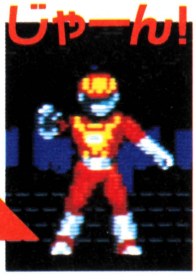
主人公の冴葉勝は、パワーアイテムを取ると変身するのだ。パワーアイテムは、赤、黄、青の3種類があり、色によって異なったシールドを装着することができるのだ。



⬆銀河警察の新任刑事。地球では冴葉勝と名のっているカッコいい青年。ほれぼれするのだ。



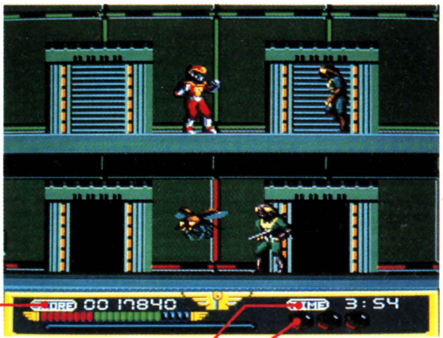
⬆これが変身の一瞬だ。変身後は超カッコいいサイバークロスになる。とにかく、フワフワやってくるパワーアイテムを取るのだ!!



⬆変身後、エネルギーをためることにより、基本攻撃のパワーアップができるのである。

画面のみかた

画面のみかたは見ればわかると思うけど、「えーん、わかんねーよー」って人のために説明してあげることにしよう。もう！ これを見て勉強してくださいよ(やさしー)。



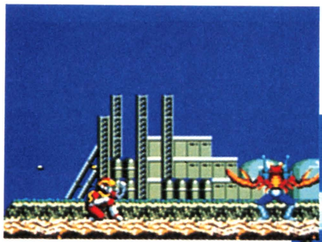
HP(ヒットポイント)
これは一番大切な体力のめやす。これが0になると強い奴でも死んでしまうのだ。

TIME
これはタイムね。タイムが0になってもゲームオーバー。気をつけてちょーだい。

アイテム
パワーアイテムを取るごとに、ひとつずつ光っていくのだ。5つが最高ねん。

変身しなければタダの人だったりして……

▶ボスキャラはもっと強し!!



ステージの最後に出てくるボスキャラにも目が離せないぞ。ボスだけあって普通のキャラよりおかしくて強い奴らばっかりだ。



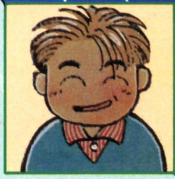


⬆こいつはザリガニの怪物なのだろうか。バルタン星人にも似てたりなんかして……。

⬅この女の子のキャラは、ステージの終わりに出てくる。ウサギに化けるのだ。

特別寄稿「ボクと等身大変身ヒーロー」

●ファミ通　ハチベー川村氏



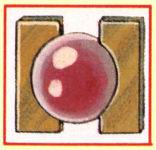
⬆くるしくったって、悲しくったって、いつも笑顔をたやさない彼は、みんなの人気者だ。

私がある夜、仕事を終えて帰ろうとしたとき、『サイバークロス』のサンプル基盤を見つけた。新し物好きの私としては、プレイせずにはいられず、さっそくゲームを始めたのであった。私は遊んでいて思った、主人公から敵のボス、BGMまでスカシているなぁと。なかなか、いいできなのだ。そして、次のボスがどんな相手か気になって、ついつい翌朝まで遊んでしまったのである。

▶パワーアイテムを取って等身大ヒーローに変身っ!!!

赤いパワーアイテム

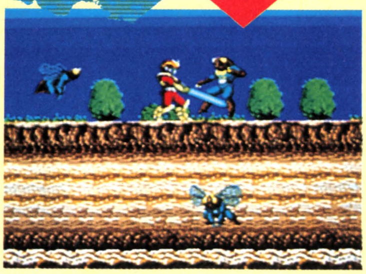
赤いパワーアイテムを取ると1個目は変身、2個目ではサンシールドを装着して、サンブレードが使えるようになるのだっ！





⬅これが赤のパワーアイテムを取って変身した姿ね。赤は黄色や青より格がひとつ上のような気がするよな。

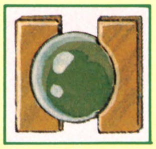
正義のツルギ!!



⬆サンブレードで攻撃しているところだ。しかしまぁ、でっかい剣だこと。重たそうだけど素手よりは強い。

黄色のパワーアイテム

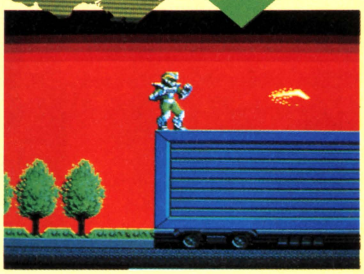
黄色のパワーアイテムを取ると、1個目で変身、2個目でムーンシールドを装着する。2個目を取ると、ムーンブーメランが使えるぞ。





⬅これは黄色のパワーアイテムを取って変身したところ。うん、これを見ると黄色もなかなかカッコいい。

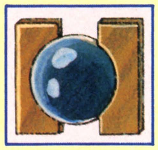
強力ブーメラン



⬆ムーンブーメランを投げたところ。遠い敵も倒せるってのがいいのだ。剣よりおすすめなのよね。

青のパワーアイテム

青のパワーアイテムを取ると、1個目で変身。2個目ではスターシールドを装着し、スターキャノンという、レーザー光線を発射できるようになる。





⬅これは青のパワーアイテムで変身したところなのだ。青って一番男らしい色だよね。そう思わないかい？

レイガン!?



⬆これはスターキャノン。レーザー光線を発射して、離れた敵も倒せる。ブーメランよりおすすめなのだ。

渋谷洋一の『サイバークロス』論

このゲームの主人公、牙葉勝(すでにうさんくさい)にはまったく個性がない。しかし敵キャラクターは独創性に富んだ個性的な奴らばかりだ。特に笑っちゃうのが、なんといっても2面のボス。カエル怪人だ。マヌケな格好で飛び回り、腹の奥底から絞り出すように火を吹きまくる。一見、怖そうだがしゃがんでいれば大丈夫。こんなトンマなキャラクターがボスなんだから始末に負えないぜ。そうそう、今日は仮面ノリダーの日だ。それじゃー、蛙とするか。いや、帰るとしよう(わりぃ忘れてくれ)。

桃栗多希子の『サイバークロス』説

個人的に桃栗は、このゲームが好きである。主人公の男の子はカッコいいし、敵キャラはユカイだし。アクションゲームは苦手な私だけど、これならラストが見たいと思うのよ。とくに好きなのは、カエルのボスキャラ。火を吐くときなんか気持ち悪くて、とってもグーなの。それとね、ゴキコマンドって敵キャラもブッキーよ♡　私はゴキブリが大キライなクセに、このキャラも好きなのだ。あー、このキャラクターを考え出した人に会ってお話ししたい！　もう尊敬してしまいますわ。ほんとに。



ゲーセン野郎が泣いて喜ぶ完全移植なのだ！

タイトーのエンジンソフト第1弾

究極タイガー

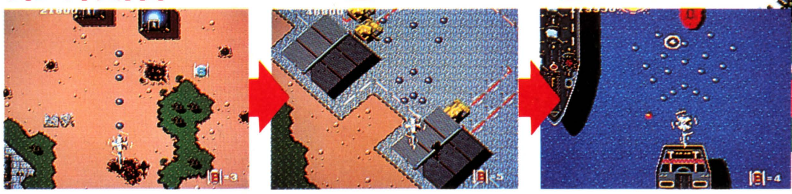
やりました、ご覧ください!! 超ド級パワーアップヘリコプターシューティングゲームが完全に移植されたのだっ!! ゲーセンキッズからさんざんコインを巻き上げていた、あの『究極タイガー』がエンジンで遊べるようになった。超ハデなパワーアップ、並み大抵ではない敵たち、そしてカタいボス。こいつはまさに究極と呼べるシューティングゲームなのだ。さあ、ゲーセンでやられたみなさん、恨みを晴らすときです。

タイトー　3月31日発売　5500円

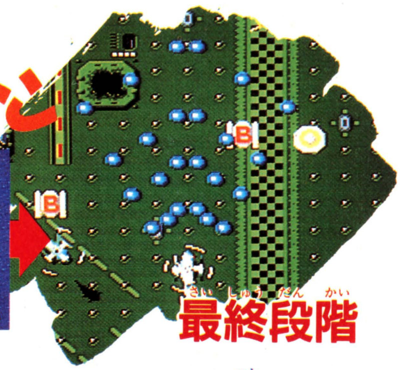
ド派手なパワーアップを見ろ！

自機はパワーアップアイテムを取るごとにどんどん武装を強化する。過激にも、10段階ものパワーアップをするから、最大パワーのときは敵キャラクターが見えなくなるくらい弾を出すぞ。

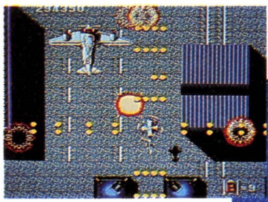
第1段階 ―― 3 ―― 5



ドッカーン

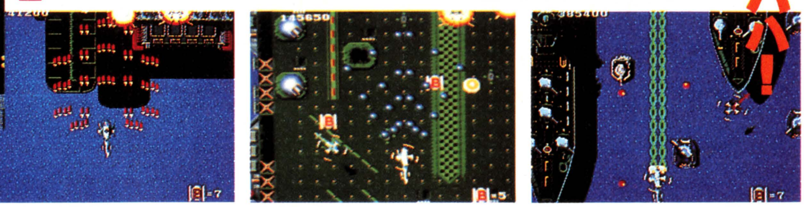


最終段階



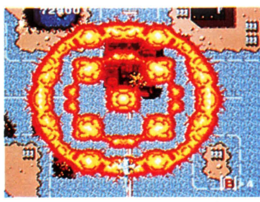
つえー！ つえー！ 愉快痛快

ワハハ！



ガハハハ

ボムとハサミは使いよう

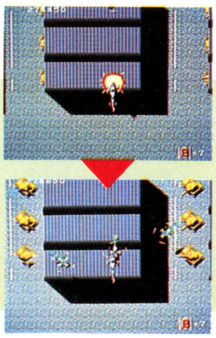


⬅ピンチになる前に出すのがコツ。先読みの攻撃。

⬆⬅赤、緑、青、黄。4種類のフォーメーションチェンジアイテムの最大パワーはどれも過激。ここまでくれば、最終兵器同然の強さだ。

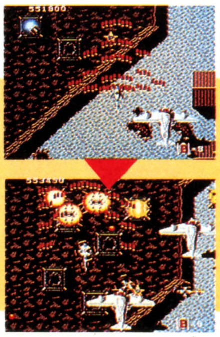
敵の攻撃はすっげえヒキョー

隠れてる奴ら



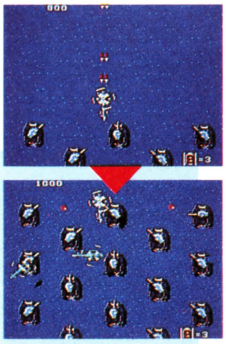
⬅物陰に隠れてる敵。近づくといきなり出てきて攻撃してくる。キッタネーの。

後ろからセコイ



⬅画面の下から出てくる敵もいる。ズルイというかコソクというか。意表をついてる。

敵は大軍だ!?



⬆こういう場合は黄色のパワーアップアイテムなら楽勝だ。これホント。

汚ねえぞ!!

ボスはすごくカタイ



⬅撃っても撃っても撃っても撃っても撃っても撃っても死なないのがこのゲームのボス。カタいからってボムを乱用するのは禁物だ。

アイテムでヘリコプターを究極までパワーアップ!

自機から発射される弾は、4種類のフォーメーションチェンジアイテム(赤、緑、黄、青)により決まる。さらにパワーアップアイテムを取ると、この弾が10段階にパワーアップするのだ。このほか攻撃用のアイテムには、ボムなどがあるから、必要に応じて使い分けて戦闘してくれ。

赤アイテム



自機が最初から持っているショットと同じものがこれ。前方に弾を発射するタイプの兵器だ。

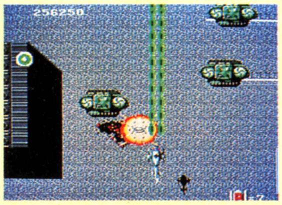


➡このくらいパワーアップすれば怖いものなし。すごい数のミサイルを発射する。

緑アイテム

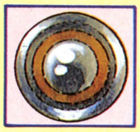


前方に一直線に弾を発射するアイテムがこれ。パワーアップすると弾が少しずつ大きくなる。

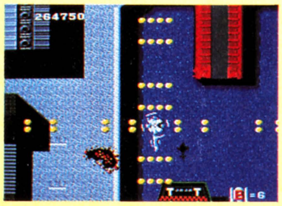


➡レーザーみたいな感じで弾を発射する。自機の前方にいる敵なら一発なのだ。

黄アイテム



上下左右に弾を発射するアイテムだ。パワーアップすると発射する弾の数がどんどん増える。



➡上下左右に発射される弾の数がそれぞれ3つになったときが最大パワーだ。

青アイテム



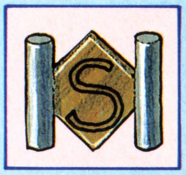
前方に向けて扇状に弾を発射するアイテム。パワーアップすると弾を出す角度が大きくなる。



➡前方の敵はこいつでほとんど倒せる。ゲーセンではこいつが役立ったもんだ。

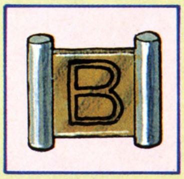
POWER UP

このマークを取ると攻撃力が上がる。パワーアップはどの種類のフォーメーションチェンジアイテムでも10段階可能。



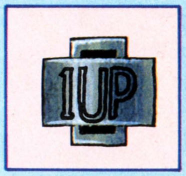
EXTRA BOMB

このマークを取るとボムの使用可能回数が1回増えるのだ。ボムは最大9発までもつことができる強力な爆弾なのだ。



EXTEND PLAY

このマークをひとつ取るごとに残りの自機の数がひとつずつ増える。一般に言われるワンナップってやつがこれだ。



3000 POINTS

このマークを集めながら戦っていくと、面をクリアーしたときにマークの数の3000倍のボーナスが得られるのだ。



渋谷洋一の『究極タイガー』論

おっと、こいつは初めて私を腱鞘炎(腕が超痛くなるゲーマーの職業病)にしたゲームだ。あるとき、基板を業者から買ってきた私はさっそく会社にある筐体につなぎ、スタートボタンを押した。だが重要なショットボタンは故障ぎみだった。毎秒16連射しても、実際出ている弾は8発という具合。そんな苛酷な条件で2周目の8面まで制覇したとき、「うおおおーっ」。急に右腕に激痛が走った。そしてブーツの紐さえ結べなくなり、とうとうスリッパで電車に乗って帰るハメになってしまった。トホホ令

桃栗多希子の『究極タイガー』説

私はシューティングが一番の苦手なのだ。だってすぐやられるんだもん。だからシューティングの上手な男の人って、すごいカッコよく見える。ゲーム中の渋谷くんなんてステキで、体メロメロになっちゃいそーになるもん。そんで、このゲームなんだけど、私はズルイので無敵バージョンで遊んでしまったのである。弾がババババっとたくさん出て、気分ソーカイになるよー。私のとなりに座ってる野口も、このゲームはおもしろくて気持ちいいって言ってる。野口が言ってんだから間違いないぜっ。

桃栗多希子のPCエンジンぷりぷり情報ホットライン

●私だよ、桃栗だよーッ!! 前回からこのコーナーのイラストを、私の大好きなマンガ家の桜沢エリカさんが描いてくれることになったの。うれしいねぇ、こんちくしょーッ。ところで今回紹介するゲームはメサイア(NCS)から出る予定の『ダブル・ダンジョン』(仮名)だ! いつ出るかはまだ未定なんだけど、なんでも短時間で気軽に楽しめるRPGのシナリオが、22本も入っているそーだ! うれしくって、またもや鼻血ブー!! それに、どうやら、2人いっぺんにでも遊べるみたいだよ。RPGが大好きな桃栗は、それ聞いただけでもうド感激なのだ。でも、3Dダンジョンらしいから、ちょっと苦手だったりして……。だって、迷うと進めなくなっちゃうんだもん。基本的には、ドラクエみたいなRPGのほうが好きなんだけど、このさいおかまいなしって感じなのだ。

●メサイアさんは頑張ってるみたいでこれからも(と言っても冬ぐらい)、アクションゲームとか、RPGや、スポーツゲームを開発してくれそうな感じがヒシヒシ。とにかく、楽しいゲームを作ってね、メサイアさんっ!!

●編集部は最近、席がえをしたのだ。私のとなりは、カゲキでファミコンでおなじみの野口くん。なんでも、ファンレターをもらったそうで、ニヤニヤしてんの。まったく何考えてるんだか。ま、今回はこんなところで失礼します。私はこれからお酒を飲みに行ってきまぁーす!!

こんちゃ、犬重です。近ごろ、桃栗はお菓子作りに凝ってて、エッフェル塔の形をした紫色のプリンなんかを作ってる。へんなの。





TACO. X

春はツーリングの季節だす

ビデヲゲーム通信 66

気分は早くもゴールデンウィークに突入しているバイク野郎たち。このあきれるほどの寒さから抜け出して、ポカポカ日差しを浴びながら、そうよ私は風になるのよ……。なーんちって。ま、なんにせよ早いトコ暖かくなってほしいものだなぁ。バイクが俺の体を忘れちまうぜ。フッ。

ビデヲゲームの革命なのである きっとね！





©NAMCO 1989

この『ウイニングラン』は、いままでとはまったく異なったハードウエアで動く、リアルタイムカーシミュレータだ。このマシンでは、ドライバーの視点をつねに画面に映し出すために、ポリゴナイザーというハードが使用されている。このハードのおかげで、スピンすれば風景がグリグリ回るし、逆方向に走ればちゃんとほかの車が画面の果てからスッ飛んでくる。マシンの動きもちゃんと計算されているから、もー、実車感覚で楽しめちゃうシミュレータなのだ。ちょっぴり難しいけどね。



☗コックピットに身を納めると、ソウルフルなサウンドが体をつきぬけるぜ。ベイベー。

ポリゴナイザー POLYGONIZER とは？

四角や三角の物体を組み合わせ、ある形を画面に表示する機械、それがポリゴナイザーだ。詳しい仕組みはよくわからんが、とにかくリアルな映像を映し出す、すばらしかハードウエアなんだそーだ。なるほどスゴイもんだねぇ。



☗ちゃんと文字が裏がえってるでしょ。物体の裏側を簡単に見ることができるのもポリゴナイザーの特徴。



☗自分の車と上のスコア部分以外の絵は、すべてポリゴナイザーによる絵だ。みんなカクカクしてまんな。

レベルを選んで

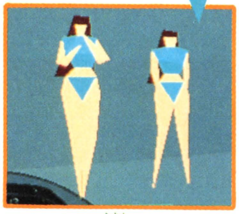


☗きょう体にコインをブチ込んだら、まずレベルを選択。おのれの技量にあった車を選ぼう。コースはまったく同じだからね。



いざ突撃～！

まずはPRACTICEよ！



▲ビキニ娘ッ！

マシンを選んだらまずは予選。制限時間内にコースを１周すれば、「予選通過グランプリスタートです」となる。ここでいきなり逆走するのも楽しいものだが、その衝動を抑えてとりあえず予選通過しませう。

思い切って突っ走れーッ！



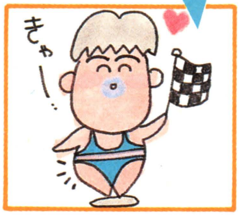


⬆文字が反転しているのがアンタの順位。実在のレーサーも何人かいる。



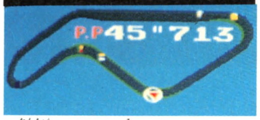
▲三角オヤジ

ではGRAND PRIXだ！



▲ビキニゴンスッ！

コースはこれ！



⬆単調なように見えてこれがなかなか難しい。ヘアピンなんかケツが鳴るぞ、ケツがキーキー五月蝿。

慎重に突っ走れー！







⬆「コーナーだよーん」というお知らせ看板が見えたら、とりあえず減速。アクセル戻してブレーキ踏んでギアを落としてキュッと曲がれ！

「父ちゃん、これがポリゴナイザーなんですね！」「そうだ」

ポリゴなナムコ



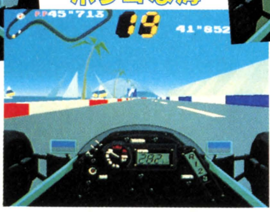
⬅ホレ、ナムコブリッジもカクカクしてまんがな。ポリゴな感じがにじんでます。

ポリゴなトンネル



⬅このトンネルだって四角形のかたまりでできている。作るの面倒くさそーだ。

ポリゴな海



➡海だってポリゴ野郎だ。椰子だってヨットだって若大将だって、みんな四角いってわけなの。

ポリゴな敵車



➡敵車だってポリゴナイザーの恩恵を受けて、カクい。死ぬほど迫力があるな。

迫力満点！逆走体験



⬅男なら、一度はお金を捨てる気で逆走してみぃ！ 楽しいぞ、愉快だぞ。すぐに終わっちゃうけどね。

マシンが変われば運転も変わるってもんだっ

EASY

周回数：3LAP
540馬力/3速ミッション

F3000級のマシンで戦うのが、イージーレベル。3速＋バックなのでミッション操作はけっこうラク。グランプリは3周で勝負が決まる。最初のうちはこのレベルで腕をみがいたほうがいい。いきなりテクニカルっつーのは、無謀とゆーもの。コースを覚えよう。



TECHNICAL

周回数：4LAP
800馬力/5速ミッション



こちらはＦ１レベルのマシンを駆る、テクニカルレベル。800馬力、5速ミッションのハイポテンシャルなマシンは、オーバー300キロの速度を稼ぎ出す。当然ラップタイムも早いのだが、その分ハンドリングがちとクリティカル。腫れ物に触る気持ちで接するよーに。

東京都公安委員会公認(ウソ)

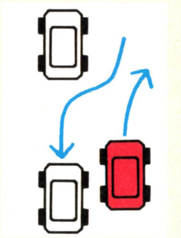
Winning Run 教習所

安全確認をしっかり!



せっかくバックギアがついてるんだから、ここらで一発、運転技術を覚えてってもらおうじゃないかってぇのがこのコーナーだ。みんな、ココロして受講してくれたまえ。いまなんでこんなのやるんだろうと思わずに、キチンと読んでおけば将来必ず役に立つぞ。ただし、ゲーセンで本気で『ウイニングラン』に取り組もうとするヤツにはあんまりオススメできないけど、まぁよいではないか。

第1段階●縦列駐車



縦列駐車とは、たてにクルマ1台分のスペースがあったりした場合にそこにキチッとクルマを納める動作のことをいう。けっこう高等な技術のうちのひとつで、ハジメはコレに泣かされる。



⬅縦列駐車しようとする目標(この場合はオレンジの斜線)から数メートル先までクルマを移動させるッ!!

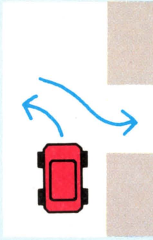


➡バックしながらステアリングを左に切るのだ。そのとき後方の安全確認を忘れるなっ!!



⬅うまくクルマが納まりそうになったらステアリングを右に切ってクルマの位置を調整。これでキミも運送屋!!

第2段階●車庫入れ



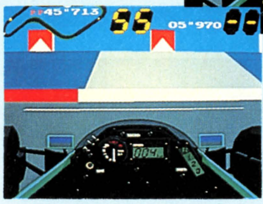
読んで字のごとく、車庫に入れる動作のことだな。バックしながら入れるには図のようにクルマを動かさなければならないのだ。なぜって言われてもそれがクルマの特性だからしゃあない。



⬅狙った車庫にはピタッと納める!! これぞプロ。狙いは右の車庫。さぁ、行くぜッ!! ちょこっと先に進んでと。

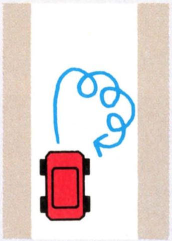


➡ステアリングを右へ切る。バックして車庫に入れやすいようにクルマの向きを調整する。



⬅バックしながらステアリングを微妙に調節。クルマがこすらないようにピタッと納めよう。佐川急便もビックリだ。

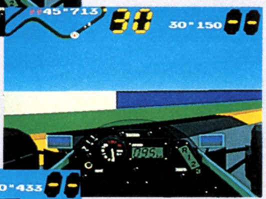
第3段階●スピン



ゲームだからできるスピン。今回はスピンしてしまったあと、どうやってマシンを立て直すかをお教えしようではないか。スピンしてもあわてずに対処すればイイわけなのだが、できる?



⬅うおッ!! テールが流れたッ!! 我慢しきれずに流れたッ!! これがあわてずにおられますかいな。ほんまに。



➡しかし、ここであわてないのがプロ。テールが流れる方向にハンドルをガツンと切れ!



⬅くるっと1回転してサーキット上に戻れた。こんな危険回避テクニックは自動車学校じゃ教えてくんないからね。

免許皆伝!

PRESENT



⬆皿まわしの練習に使おうが、アツイ鍋の敷き物にしようが、アンタの自由! でも本当の車につけちゃ駄目よ。

各社自慢のステアリングをプレゼントだ!!

●ナムコ………ウイニングランなど
●タイトー……チェイスH.Q.など
●コナミ………ホットチェイスなど
●セガ…………ターボアウトランなど

これをあげるのよっ



つねに読者のニーズを把握し、意表をついたプレゼントをする〝ビデ通〟。今回のプレゼントは!! なんとステアリング、つまりハンドルだ。もらったときの使いみちを書いていつものあて先まで送ってくれ。ヘンな使い方を考えたお友達6名様に贈呈だ。

〈あて先〉
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
株式会社アスキー ファミコン通信編集部
ビデヲゲーム通信 こんなステアリング活用法

最新ビデオゲーム情報

麻雀ゲームに夢中になるのもいいが、他にもこんなにおニューなゲームたちがあるぞ。あれっ!! また新しい麻雀が出るのか。早くお年玉の季節にならないかな。

1 怒Ⅲ

©SNK 1989

シリーズ第3弾!! どこまで怒れるか



⬆これ、これ。このカンジですがな。素手の男が戦車に向かっていく。これはもう、なんと言いますか、ハイ。

エス・エヌ・ケイのゲームによくくっついてるループレバー。レバーの取っ手の部分がクリクリまわって銃の向きが変えられるアレね。そのループレバーを装備した『怒』シリーズ第3弾が、この『怒Ⅲ』。

今度の『怒Ⅲ』はゲームスタート時はなんと素手!! ほとんど丸腰の状態で敵陣へと乗り込んでいくのだ。もちろん敵から武器は奪いとれるが、勝利への道は険しいぞ。



⬅ヒーローはつらい。ヘリコプターからドブンと突き落とされてゲームスタートなのだ。給料はいくらぐらいなのか?

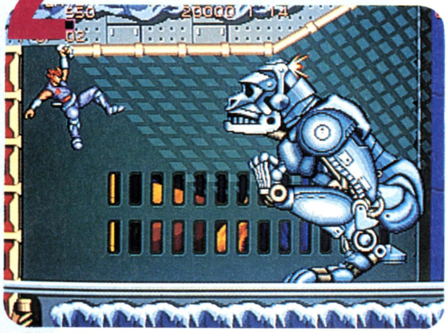


➡敵に追いつかれるとひとりアウト。最初に流したニセの情報にカンづかれてしまった。敵も『怒Ⅲ』かもしんない。

2 ストライダー飛竜

©本宮企画 ©角川書店
©CAPCOM 1989

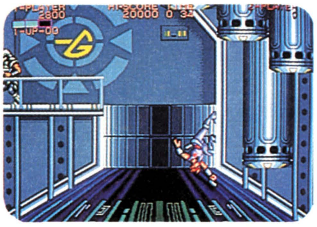
仕掛けがいっぱい ロシア人も仰天!



⬆飛竜の肉体の鍛え上げられ方は並ではない。ブラさがったり、足だけでカラダを支えたり。うらやましー。

2048年、冥王暦元年。絶対的な防衛力を誇るロシア帝都に潜入したひとりの男がいた。その名は飛竜。彼の目的は謎の帝王〝グランドマスター〟を消すこと。

『大魔界村』に続くカプコンの新作はコレ。ブラさがったり、ジャンプしたり、坂を駆け下りたりとてても忙しいゲーム。カプコンならではの敵のカタさと仕掛けだらけの館。すごいよー、もう。



⬅反重力が働いているところもある。飛竜がこんなに筋力があるという自慢ではない。写真の向きもこれで正しい。



➡こいつが全世界を支配している謎の冥王〝グランドマスター〟なのである。きみに倒せるかな(山田康雄調に)。

3 テレフォン麻雀

©NICHIBUTSU 1989

一本の電話から、ムヒムヒヒ♥



➡今回は婦警さんも出ます。でも脱ぎません。さすがに婦警さんが脱いじゃマズイもんな。でも脱いでくれてもいいのにねえ。

「待ってました!!」のニチブツの麻雀ゲームなのだ。女の子からかかってきた電話をもとにデートをして、その後のムヒョヒョな行動を楽しむ、ちょこっと新しいタイプの麻雀ゲームなのだ。

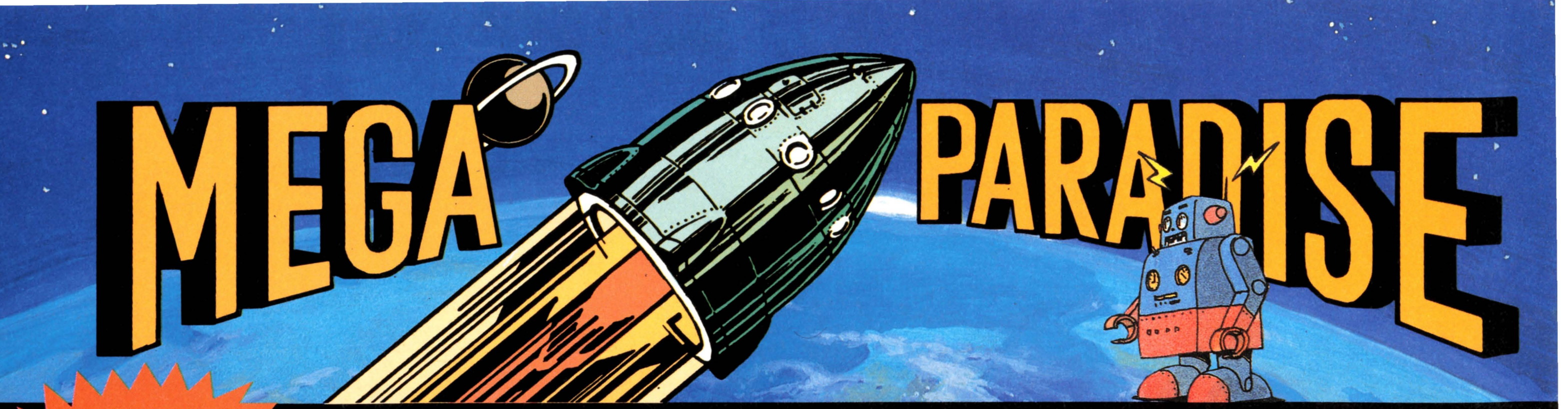
いままでみたいにひたすら脱がすだけの麻雀ゲームじゃない。電話でアプローチしてくれた女の子以外はヌギヌギしてくれないって寸法。まぁあがればいいんだけど。

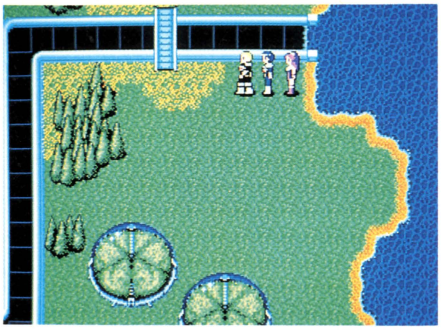


⬆やったあーッ!! バンザーイ!! ワタシはねぇ、ワタシはねぇッ!! これが見たくてここまで生きてきたんですよ。半分ホント半分ウソ。

⬇電話でアプローチしてくれた女の子を捜し出すのだ。正解してもハズしてもどのみち麻雀で対決しなきゃなんないけど、正解したほうがラク。



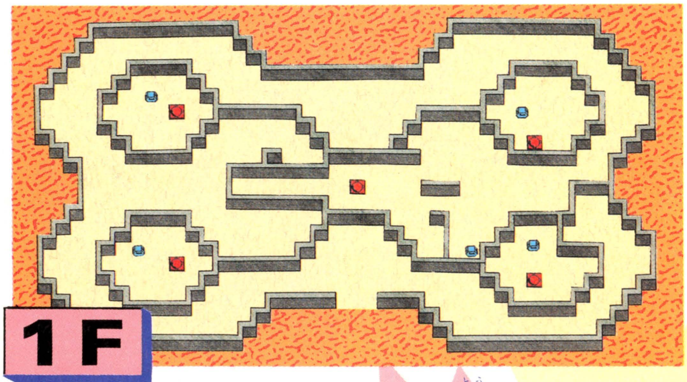


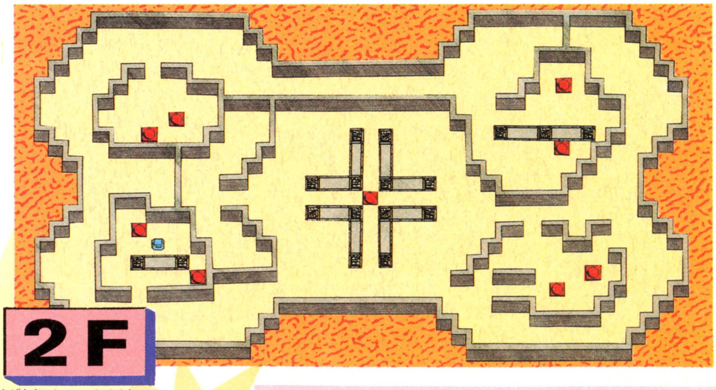


続続ファンタシースターII情報

『ファンタシースターII』の情報も今回で3回め。といったわけで、ドドーンとマップなどを載せてみようということになった。思えばマップなんてやるのはひさしぶりだよなー。

セガ　発売中　8800円

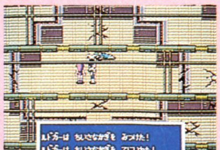

1F


2F

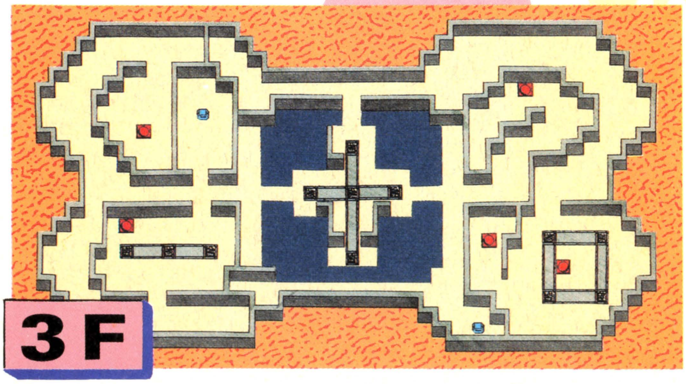
シュレーンの塔のMAPだっ!!

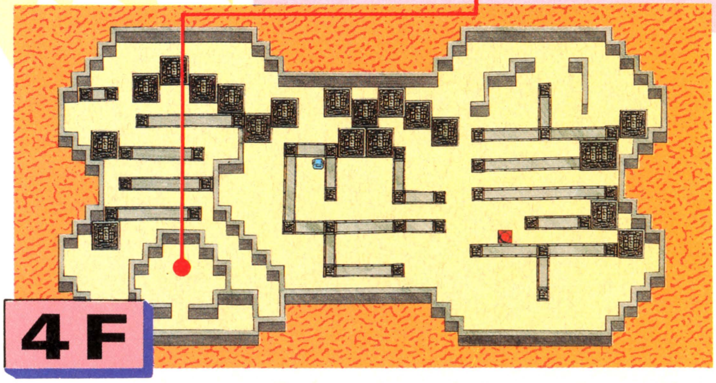
ゲームを始めて、一番最初に挑戦するのが、このシュレーンの塔。しょっぱなにしては、ちょっとトリッキーすぎる気がしないでもないが、こんなのでメゲてちゃ先が思いやられるぞ。がんばっていこうっ!!

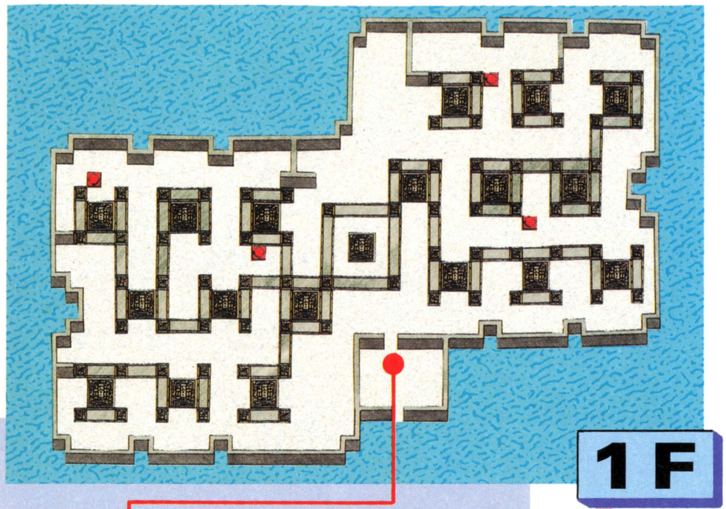
こいつが鍵を握っている!!

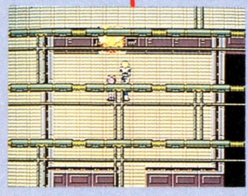


⬅シュレーンの塔、4階奥に倒れているこいつのポケットに鍵と脅迫状がっ!?


3F

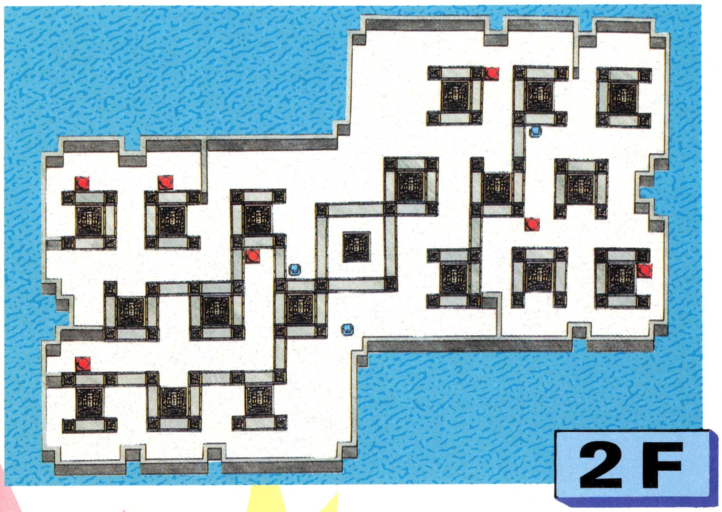

4F





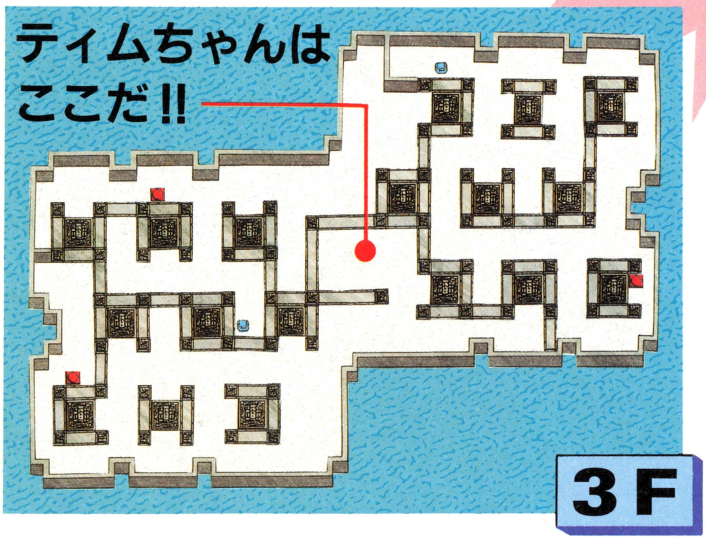
ダイナマイトで入り口を爆破だ

⬅ここの入り口はかたく閉鎖されている。通るためにはシュレーンの塔内のトレジャーボックスに入っているダイナマイトが必要だ。



ニドの塔のMAPなのだ

〝ならず者〟が持っていた脅迫状にはダラムの娘〝ティム〟をニドの塔に幽閉した、とあった。てなわけで、そのニドの塔へ向かってみたのであるが、ここもまたイジワルなMAPなの。





⬆ティムちゃんを発見っ!! さあ、一緒にお父さんのところへ行こうねっ。



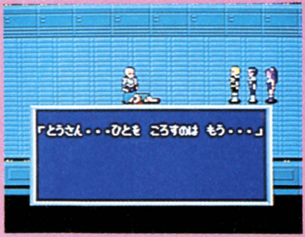
⬆父と娘、カンドーの再会です。司会はおなじみ桂小金治さんです(うそ)。



⬆しかし、最後には父親の手によって殺されてしまうティムちゃん。かわいそう。

ダラム親子涙の再会

ティムを塔から救い出し、父親であるダラムのもとへとやってきた。が、しかし、ダラムは娘を有無もいわせぬうちに殺してしまうのである。ああ、いとあわれ。



はっとりのオオカミがくるぞー!!



佐野量子ちゃんの新曲は『さよならが聞こえない』。3月21日発売だ。ついでに、4月21日にはLPも出るぞ。オーストラリア録音のステキな曲ばかりだぜ(きっと)。で、今回は『おそ松くん』の半無敵ワザを教えてやるから覚えとけよ。とにかく、カラシを買っておく。そして、ライフがなくなって倒れた瞬間に、そのカラシを使えっ!! すると、画面を切りかえたり、回復アイテムを取らない限り、おそ松くんは死ななくなるのだ。

MEGA-GIGA TERRACE

去る2月14日は、世間一般でいうところのバレンタインデーとゆーやつだったが、私も読者さんからひとついただいた。いやー、よかったよかった。さいとうあきさん、ありがとー。さて、話は変わって、メガドライブのサードパーティーがそろそろ発表されそうな気配だ。もしかしたら、この号が発売される頃には発表になっているかもしれない。となると本体の売り値がまた上がりそうだな。量販店などで安く売られていたら、今のうちに買っておいたほうがいいかもしれない……でもそれを友だちに高く売ったりすると、人格を疑われるぞっ!! (上)

禁断の KIN DAN NO

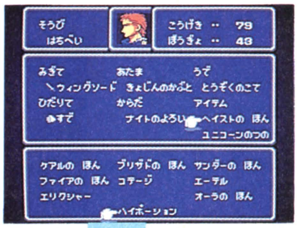
図書券 5000円
ファミ通チケット 2500ガバス

■ファイナルファンタジーII ©スクウェア

あなたはこの秘技を信じますか!?

愛知県　阿知波克成（会員番号901569）

メニュー画面だ



➡メニュー画面では、魔法の本を武器として装備できない。

戦闘シーンだ



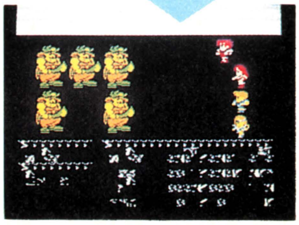
⬅戦闘シーンでは武器と魔法の本を換えることができる。

武器が魔法の本？



➡魔法の本を武器にして、布教活動でも始めるのかなぁ。

バグり。どーしよ



⬅画面がバグッて、ゲーム続行不可能だ。困っちったね。

前号で、魔法の本が道具として使える技を紹介したね。おぼえているかな。あれは1回使ったら魔法の本がなくなってしまうという技だったよね。

でも今回は、道具として使うのではなく、武器として使ってしまうのだ。

まず、町の中にある魔法屋さんで適当な魔法の本を買おう。これがないと、この技はできないからね。で、メニュー画面を出し、魔法の本をアイテムとして装備するのだ。

そして、適当にそこら辺をうろついて、戦闘シーンにしよう。戦闘が始まったら、〝もちもの〟のコマンドを選び、魔法の本と武器を入れ換える。ちゃんと右手のとこに、魔法の本が表示されるはずだ。もしならなかったら、手に持っている武器や盾をはずしてから、もう一度同じことを試してみよう。必ずなるハズだ。

で、普通にモンスターと戦ってみると、いろんなことが起きる。だけどこの技を使うと、記憶していたデータまで消えちゃうことがあるので、ほどほどにしといたほうがいいみたい。

黒魔法	攻撃力	特殊効力	白魔法	攻撃力	特殊効力
ファイア	84	命中率UP、HPをすう	ケアル	34	HPをすう、戦闘終了後後退
サンダー	0	猛毒	レイズ	−9	毒
ブリザド	−14	猛毒	バスナ	27	とくになし
クラウダ	0	バグる	エスナ	−16	とくになし
ドレイン	1	とくになし	バリア	−14	とくになし
アスピル	5	ブラッドソード	ブリンク	70	バグる
フレアー	8	とくになし	プロテス	−15	呪い
スリプル	6	毒	シェル	38	盲目、猛毒、忘れ、蛙
スタン	0	命中率UP	ウォール	−16	バグる
ストップ	−8	とくになし	デスペル	1	バグる
コンフュ	15	とくになし	ミニマム	100	バグる
ブライン	4	とくになし	サイレス	−7	毒
カーズ	13	猛毒、呪い	アンチ	42	石化
トード	0	バグる	フォーグ	0	バグる
ブレイク	2	バグる	スロウ	1	とくになし
デス	50	沈黙、小人	チェンジ	−6	とくになし
デジョン	−9	呪い	フィアー	−8	眠り
バーサク	18	とくになし	テレポ	−16	呪い
ヘイスト	0	バグる	ホーリー	−6	とくになし
オーラ	−11	猛毒	アルテマ	?	?

秘(ひ) HI 技(ぎ) GI TOP SECRET!

図書券 5000円
ファミ通チケット 2500ガバス

■半熟英雄 ©スクウェア

いまだから、の4大コマンドでいっ!

東京都　徳山哲二　(会員番号901570)

サウンドテスト



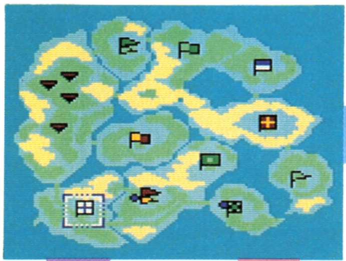
⬅✚ボタンの上下で曲を選ぶ。ボタンの左右は効果音をセレクト。

タイトル画面で
コントローラーⅡの
Aボタンを押し、Bボタンを押し
Bボタンをはなし、Bボタンを押し
Aボタンをはなし、Aボタンを押し
Bボタンをはなし、Bボタンを押し
Aボタンをはなし
✚ボタンの右を押し
Bボタンと✚ボタンの右をはなす。

まず、ひとつめのコマンドはおなじみのサウンドテスト。ふたつめは、部隊が最高速度で移動できるスッ飛びコマンド。3つめは、すべての操作をコンピュータがやってくれる観戦コマンド。そして4つめは、モンスターを兵隊としてやとえる、モンスター出撃コマンドだ。

この4つのコマンドをすべて駆使すれば、ゲーム展開がガラリと変化するゾ。今までとはチョットちがった楽しみ方ができるのだ。

縮小マップ画面



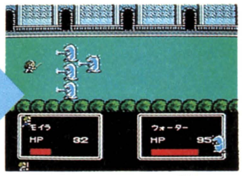
縮小マップ画面で
コントローラーⅡの
Aボタンを押し、Bボタンを押し
Bボタンをはなし、Bボタンを押し
Aボタンをはなし、Aボタンを押し
Bボタンをはなし、Bボタンを押し
Aボタンをはなし
✚ボタンの上を押し
Bボタンと✚ボタンの上をはなす。

モンスターの出撃だ



⬆占領したモンスターたちよ、敵兵士たちを倒しに行くのだ。

ウォーター強し



⬆さすがモンスター。戦っても、スゴク強いのね。ワァオ。

縮小マップ画面で
コントローラーⅡの
Aボタンを押し、Bボタンを押し
Bボタンをはなし、Bボタンを押し
Aボタンをはなし、Aボタンを押し
Bボタンをはなし、Bボタンを押し
Aボタンをはなし
✚ボタンの下を押し
Bボタンと✚ボタンの下をはなす。

スッ飛びカッ飛びモード



⬅⬇兵士たちの動きがすごく速い。目にも止まらん。

縮小マップ画面で
コントローラーⅡの
Aボタンを押し、Bボタンを押し
Bボタンをはなし、Bボタンを押し
Aボタンをはなし、Aボタンを押し
Bボタンをはなし、Bボタンを押し
Aボタンをはなし
✚ボタンの左を押し
Bボタンと✚ボタンの左をはなす。

観戦モード



⬆コンピュータが動かすのを、ボケーッと見ているだけの観戦モードだ。

※ただし、2分の1の確率で国旗が回りっぱなしになるファミコンがあるので、この場合は隠しコマンドをもう一度入れ直して、国旗の動きを止めてください。

図書券 2000円
ファミ通チケット 1200ガバス

■ファイナルファンタジーII ©スクウェア

画面は60年代なのだ

秋田県　横山雄吾　（会員番号901571）

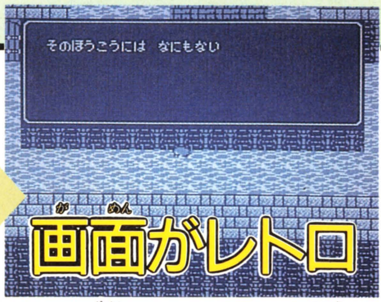
ダメージを受ける場所を歩いているときに、"話す"のコマンドを使ってみよう。
たまに、画面が白黒になってしまうぞ。レトロなムードになっちゃうのさ。
ま、ウインドーを消せば元のカラーに戻るけどさ。



⬆できればダメージを受ける場所はさけたいよね。だけど、つき進むのだ。



⬆話し相手はいないけど、Aボタンを押してウインドーを出してみてね。



⬆オッと、画面がタイムスリップして、一気に60年代になっちゃったよ〜ん。ど〜したらいいの？

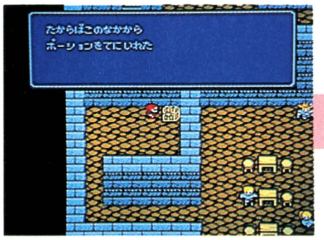
図書券 2000円
ファミ通チケット 1300ガバス

■ファイナルファンタジーII ©スクウェア

宝箱の亡霊が壁に！

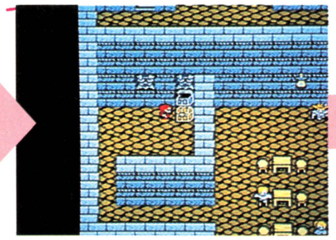
北海道　中本昌人　（会員番号901572）

右上を押しながら

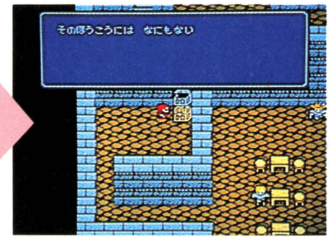


⬆この技はどの宝箱でもできる。宝箱のある方向とななめ上を押しながら開けろ。

宝を取ると


⬆宝箱の上に、開いた宝箱が出現だ。なんだコレは、宝箱のユーレイが出たぁ。

アレッ変だぞ



⬆恐る恐る。元の宝箱を開けてみよう、としたが開かない。うぇ〜ん、怖いよ〜。

最近、幽体離脱という現象が、『FF II』の世界では流行しているらしいのだ。
宝箱を取るとき、✚ボタンをななめ上に入れながら取ってみよう。すると、宝箱の上にもうひとつの宝箱が現われるのだ。で、元からあった宝箱を調べても中身はない。どこにいったの。

図書券 2000円
ファミ通チケット 1400ガバス

■ファイナルファンタジーII ©スクウェア

定期船を乗っ取ったぜ！

神奈川県　松丸淳也　（会員番号901573）

定期船に乗るとき、タイミングよくスタートボタンを押して、ウインドーを出してみよう。
うまくいけば、定期船を自由自在に動かすことができるのだ。
こりゃ便利だねっ。

定期船に乗ろう



⬆まずはお金をはらって、定期船に乗るフリをするのだ。

スタートを押せ

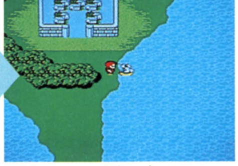

⬆船に乗り込む手前で、スタートボタンを押すのだっ。

ウインドーを出す



⬆成功すると、ものすごい速さでカーソルが動くのだ。

かってに動かせる


⬆変なとこに船を止めると、あとで困ることになるぞ。

図書券 1000円
ファミ通チケット 500ガバス

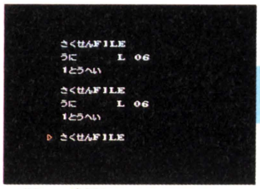
■ゾイド2 ゼネバスの逆襲 ©東芝EMI

またも隠れネームは"ごんべえ"!?

愛知県　古川　学　(会員番号901574)

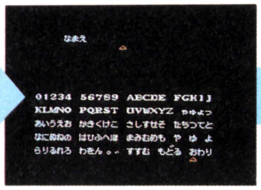
新しくゲームを始め、名前を入力するときに、いきなり〝おわり〟にしてみよう。すると、名前はつけていないはずなのに、勝手に〝ごんべえ〟と呼ばれてしまうことになるのだ。
おぼえていると思うけど、実は前作でも同じことが起きたハズ。もうちょっといい名前をつけてあげよう。

さあて、名前は……



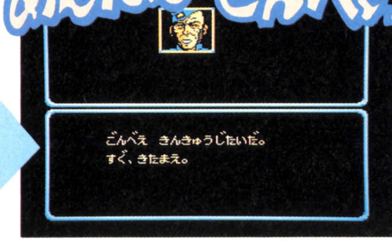
⬆新しい作戦ファイルでスタート。まだ名前は考えてないけど……。

えええい、めんどうだ



⬆うーん、いい名前が思いつかない。いきなり〝おわり〟にしちゃえ。

あんたは「ごんべい」



⬆ゲゲッ！　〝ごんべえ〟にされてしまった。こんな情けない名前じゃ先が思いやられるってもんだ。

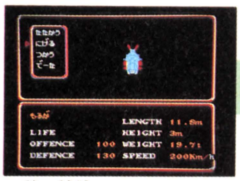
図書券 1000円
ファミ通チケット 600ガバス

■ゾイド2 ゼネバスの逆襲 ©東芝EMI

敵からぜったい逃げられまっせ

新潟県　古俣潤也　(会員番号901575)

これはまずい



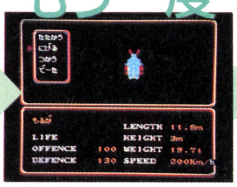
⬆敵と遭遇してしまった。ライフが少ないから逃げの一手。

逃げられない！



⬆ひえー、逃げられない。しかしアセッてはいけない。

もう一度



⬆落ち着いてセレクトボタンを押せ。もう一度逃げるのだ。

今度は



⬆何回もやれば、必ず敵から逃げることができるぞ。

〝にげる〟のコマンドって、必ず成功するとは限らないよね。もし失敗して、敵から逃げられないときは、セレクトボタンを押して、もう一度〝にげる〟。何回もやれば、いつか必ず成功するぞ。ジミな技だが、かなり重要。

図書券 3000円
ファミ通チケット 1600ガバス

■ゾイド2 ゼネバスの逆襲 ©東芝EMI

プテラス発見！　1階級昇進だ

静岡県　勝又基樹　(会員番号901576)

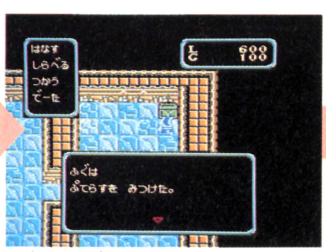
スタートの街ダリオスから、西へずっと進むとウラニスクという街に着く。この街で子供のいる部屋へ行き、部屋の左上の隅を調べてみよう。すると階段が見つかり、地下へ行ける。地下の宝箱を開けると、偵察のできるゾイド、プテラスが手に入るのだ。１階級昇進のおまけつきだよ！

こんなところに



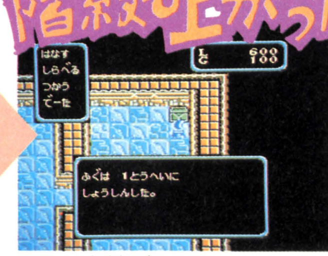
⬆ウラニスクの街の子供部屋の中。この場所を調べると隠し階段が……あった！

やった、プテラスだ



⬆地下の宝箱の中には、なんとプテラスが！　これで自由に偵察ができるぞ。

階級も上がった



⬆えっ、階級も上げてくれるの!?　労せずして二重の恩恵を与えられたってワケ。

秘技満載のファミコン通信7号は3月17日(第3金曜日)発売です

図書券
1000円
ファミ通チケット
700ガバス

■がんばれゴエモン2 ©コナミ

庄屋の屋敷にひとっ飛びーっ！

東京都　小俣耕司　(会員番号901577)

庄屋の屋敷までの最短ルートが発見されたぞ。ゲームをはじめると、まずは牢屋を抜ける。牢屋を出てすぐの画面で隠れ階段が見つかるので、入ってみよう。ちょっとした通路を抜ければ、そこはもう庄屋の屋敷内だ。これで序盤はかなり楽チンになったね。

隠れ階段発見

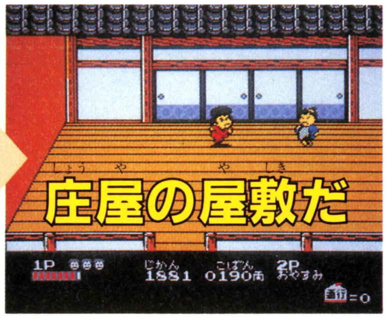


⬆この場所でジャンプすれば、隠れ階段が出る。ためらわず入ろう。

通路を抜ければ



⬆この通路をズンズン上に進もう。通路の中にはお金も落ちてるぞ。



⬅通路を出ると、庄屋の屋敷の中だった!! 屋根づたいにくるより、ぜんぜん早いぞ。

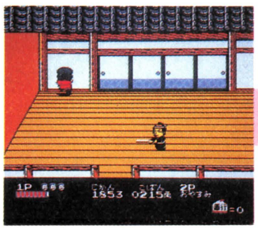
図書券
2000円
ファミ通チケット
1000ガバス

■がんばれゴエモン2 ©コナミ

秘密の3D迷路発見だ

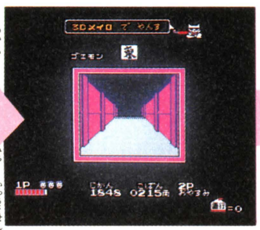
大阪府　真多征二　(会員番号901578)

この壁が怪しいぞ



➡ここで✚ボタンを上に入れ、A、Bボタンを同時に押せ。

中は迷路だ



➡迷路といっても道は一直線。お金を拾いながら進むだけ。

あっという間に小金持ち!



➡五百両も儲かった。これでしばらく買い物に困らないぞ。

上の方法で庄屋の屋敷に行ったら、庄屋を倒す前にちょっと寄り道してみよう。

屋敷の一番左の白い壁にくっついて、✚ボタンの上を押しながらA、Bボタンを同時に押せば、お金の落ちてる3D迷路に入れるのだ。

図書券
1000円
ファミ通チケット
600ガバス

■がんばれゴエモン2 ©コナミ

バチがあたって地獄行き

奈良県　木下和也　(会員番号901579)

たまに見かけるお地蔵さん。その頭をたたくと、なんと地獄面に落とされてしまうのだった。この面を出るには、一番右まで進み、赤オニの頭をたたくしか方法はない。まあ、地獄面に行ってもいいことは何もないんだけどね。

地蔵の頭をたたくとき、ゴエモンの武器はキセルじゃなきゃだめだぞ。

地蔵をたたくと



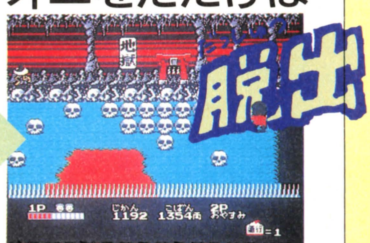
⬆こんなところに地蔵が立ってるぞ。キセルで頭をたたいてみようか。

バチあたりめ！



⬆バチがあたって地獄に落ちてしまった！　この面は敵が多くてムズいぞ。

オニをたたけば



⬆やっとの思いでここまできたら、赤オニの頭をたたいて脱出しよう。

図書券 **2000円**
ファミ通チケット **1200ガバス**

■がんばれゴエモン2 ©コナミ

途中参加&復活技だ

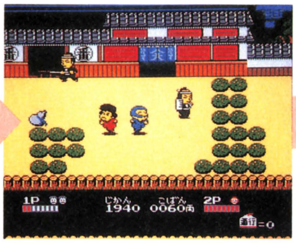
奈良県　木下和也　(会員番号901580)

ゴエモン危うし



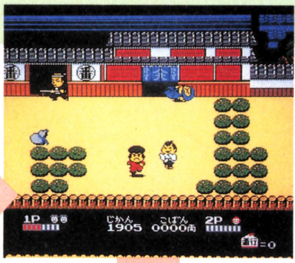
⬅ゴエモンが敵に囲まれてしまった。えびす丸を呼べ!!

えびす丸参上



⬅コントローラーⅡのAボタンを押せば、えびす丸参上だ。

や、やられた



⬅助けにきてくれたのに、すぐにやられるとは……。



⬅でも大丈夫。もう一度Aボタンを押せば復活だ。残り人数に注意。

もしゴエモンだけでプレイしていても、途中からえびす丸を参加させ、ふたりで遊べる方法を教えちゃおう。やり方は簡単だ。途中参加したくなったら、コントローラーⅡのAボタンを押すだけ。いつでもできるよ。そして、そのあとでどちらかが全滅してしまっても、やられたほうのAボタンを押せば復活することができるのだ。

これらの技を使うと、片方のプレイヤーの残り人数がひとつ減ってしまう。ということは、片方の残り人数がふたり以上ないとできないワケだ。それさえ注意すれば、いつでもどこでも大丈夫。これは心強いよね。

図書券 **3000円**
ファミ通チケット **1600ガバス**

■がんばれゴエモン2 ©コナミ

ステージ1でライフゲージMAX!

大阪府　三井性太　(会員番号901581)

まずは庄屋を倒したら、次のスタート地点で隠れ階段を見つけよう。通路の中で赤いふろしき包みを取り、外に出たらわざと全滅。そして、"つづける"を選んで、もう一度ふろしき包みを取るのだ。これで序盤から最強のゴエモンができ上がるぞ。

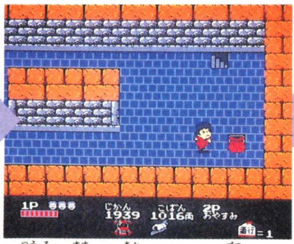
全滅しても、ライフゲージの最大値は減らないから安心だ。

入り口はここだ



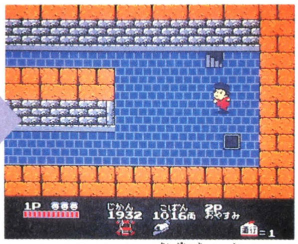
⬆庄屋を倒したらここに出るはず。ジャンプすると隠れ階段が見つかるぞ。

ふろしき包み発見



⬆通路を進むと赤いふろしき包みがあった。これは一体何だろう?

パワーアップ!



⬆やった、ライフの最大値が増えたぞ。そしたら上の出口から外に出よう。

わざと全滅



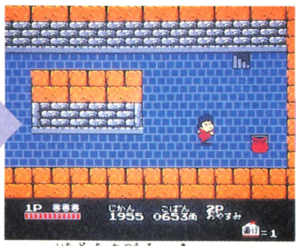
⬆せっかくパワーアップしたけど、わざと全滅しよう。海に落ちると早いぞ。

とにかく続けろ



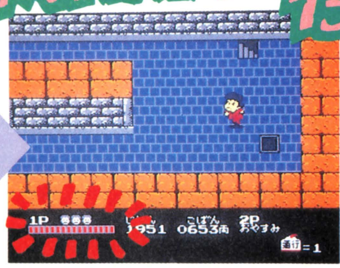
⬆全滅したら"つづける"を選べ。さっきのスタート地点から始められるぞ。

またあった



⬆もう一度地下通路に来てみると、ふろしき包みはまたあるのだった。

MAXパワーだ!



⬆またもパワーアップ。ライフゲージはこれで最大だ。怖いものなしだね。

秘技満載のファミコン通信7号は3月17日(第3金曜日)発売です

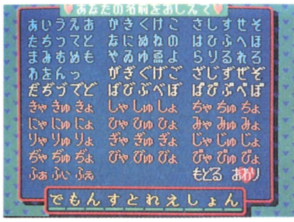
図書券 5000円
ファミ通チケット 2500ガバス

PC No・Ri・Ko ©ハドソン

これが私のすべてよっ♡

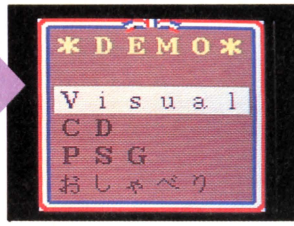
東京都　千田弘章　(会員番号901582)

私の名前は



⬅名前を"でもんすとれえしょん"にするだけなのだ。

4つのモードだ



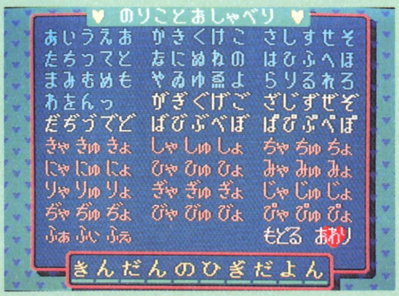
⬅これで、範子ちゃんの秘密を知った気分になれちゃうぞ。

小川範子ちゃんのことが好きで好きでたまらなくて、レコードやグッズなんかも、全部持っているし、範子ちゃんのデータもまかしてというキミ。そんなキミにもっといいことを教えてあげよう。

名前を入力するとき、自分の名前は入れないで、"でもんすとれえしょん"にしてみよう。すると、4つのモードが選べるようになるぞ。これでまた、範子ちゃんのコトが好きになっちゃったりしてね。

範子とおしゃべり





⬆⬅範子ちゃんに、いろんなことをしゃべってもらえる。こりゃ便利だ。

範子のPSG





⬆⬅ゲーム中に流れてくるBGMを全部聴くことができちゃうのさ。

範子のVisual







実際には使われなかった絵や、このゲームを作ったスタッフの姿を見ることができるのだ。絵は全部で256枚もあるぞ。✚ボタンの左右を押すと絵は1枚ずつめくれ、上下だと16枚ずつめくれていくぞ。

範子のCD







ゲームで流れてくる『涙をたばねて』、『永遠のうたたね』、『こわれる』の3曲を、フルコーラスで聴けるのだ。

これで、ゲームをしなくても範子ちゃんの曲を好きなだけ聴けちゃうってワケ。

図書券 2000円
ファミ通チケット 1150ガバス

PC ドラゴンスピリット ©ナムコ

NEW感覚のミュージックセレクト

広島県　小林賢次　（会員番号901583）

『ドラスピ』って、音楽がいいので有名だよね。どうせなら、ゆっくりと心ゆくまで音楽を楽しみたい。

そこで、タイトル画面のときに、右のコマンドを入力してみよう。

すると、ランダム演奏やプログラム演奏などができる、CD感覚のミュージックセレクトができるのだ。これで音楽集とか作れちゃうよね。

タイトル画面で



⬆どうせ曲を聴くなら、AVブースターをつなげてステレオで聴いてね。

タイトル画面表示中に
✚ボタンを
左右下上セレクト左の
順に押す

ミュージックセレクト



⬅曲の時間まで表示されちゃうなんて、CDを操作してるみたい。

図書券 3000円
ファミ通チケット 2050ガバス

PC SONSON II ©NECアベニュー／©カプコン

知ってると便利なコマンド

千葉県　西田裕貴　（会員番号901584）

コンティニューしたくても、ゼニーがなくてランプが買えない。これは困っちゃうよね。

そこで左のコマンドをタイトル画面で入力すると、最初からランプやひょうたんを持ってたりするのだ。

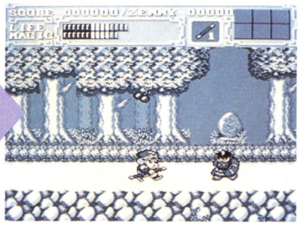
あと、レトロな感じのただようモノクロモードコマンドもあるよ。

『ソンソンII』だよ



タイトル画面表示中に
✚ボタンの上と
Iボタンと
IIボタンを
押したまま
ランボタンを押す

画面が白黒



タイトル画面表示中に
✚ボタンの上と
Iボタンと
セレクトボタンを
押したまま
ランボタンを押す

ランプがある



⬅ランプだランプだ。これがあればコンティニューができる。

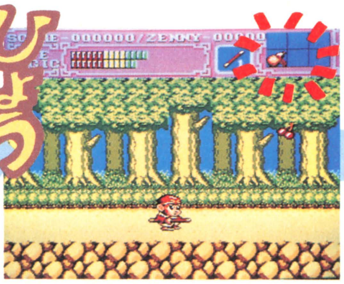
コンティニューだ



⬅おしゃか様の登場だ。ごくうを1回だけ生き返らせてくれる。

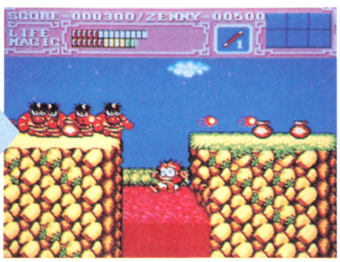
タイトル画面表示中に
✚ボタンの上とIIボタン
セレクトボタンを押したまま
ランボタンを押す

ひょうたんがある



⬅最初からひょうたん持ちだ。これがあると少し体力が回復するぞ。

体力回復だ



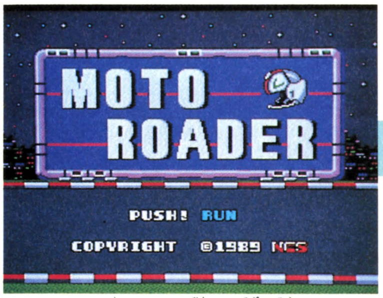
⬅うえ〜ん。おしりが熱くって、ヒリヒリしてきたぞ。困っちゃう。

ファミ通㊙情報部

PC モトローダー ©メサイヤ(NCS)

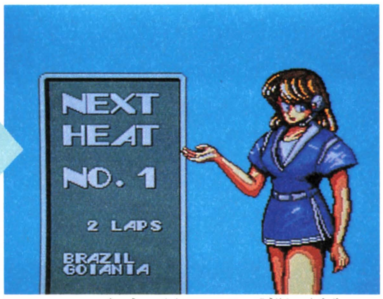
隠しコースのすべて

さぁ、レースの開始だ



⬆パッドⅠを持っている人が、右の表のコマンドを押したのち、ランボタンを押して始めるのだ。

次はブラジルでーす

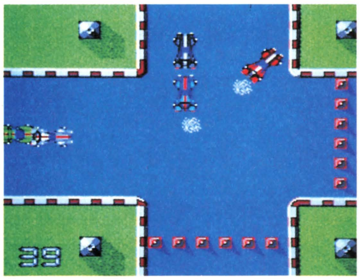


⬆さぁーて、今日は世界のコース後半で勝負だ。ちなみにシケとは、スリップゾーンのことだぞ。

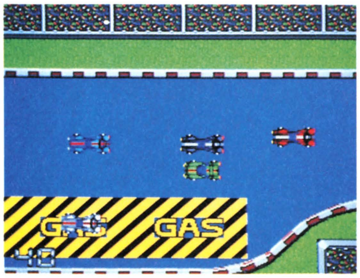
『モトローダー』の裏コースが発見されたので紹介するぞ。遊びたいコースを下の表から選び、その表に書いてあるパッドⅠのボタンを押したまま、レースを開始するのだ。

コースネーム	PAD I
表コース	必要なし
世界のコース(シケあり)前半	Ⅰと上
世界のコース(シケあり)後半	Ⅱと上
世界のコース(シケなし)前半	Ⅰと下
世界のコース(シケなし)後半	Ⅱと下
長距離コース	ⅠとSELECT
トラップコース	ⅠとⅡ

こんなコースがいっぱいだ



⬆こんな風に、いきなり直角カーブがあったりする、"KYOTOGOSHO"は、いつどこでカーブがあるのかわからず、ドキドキハラハラしちゃうぞ。



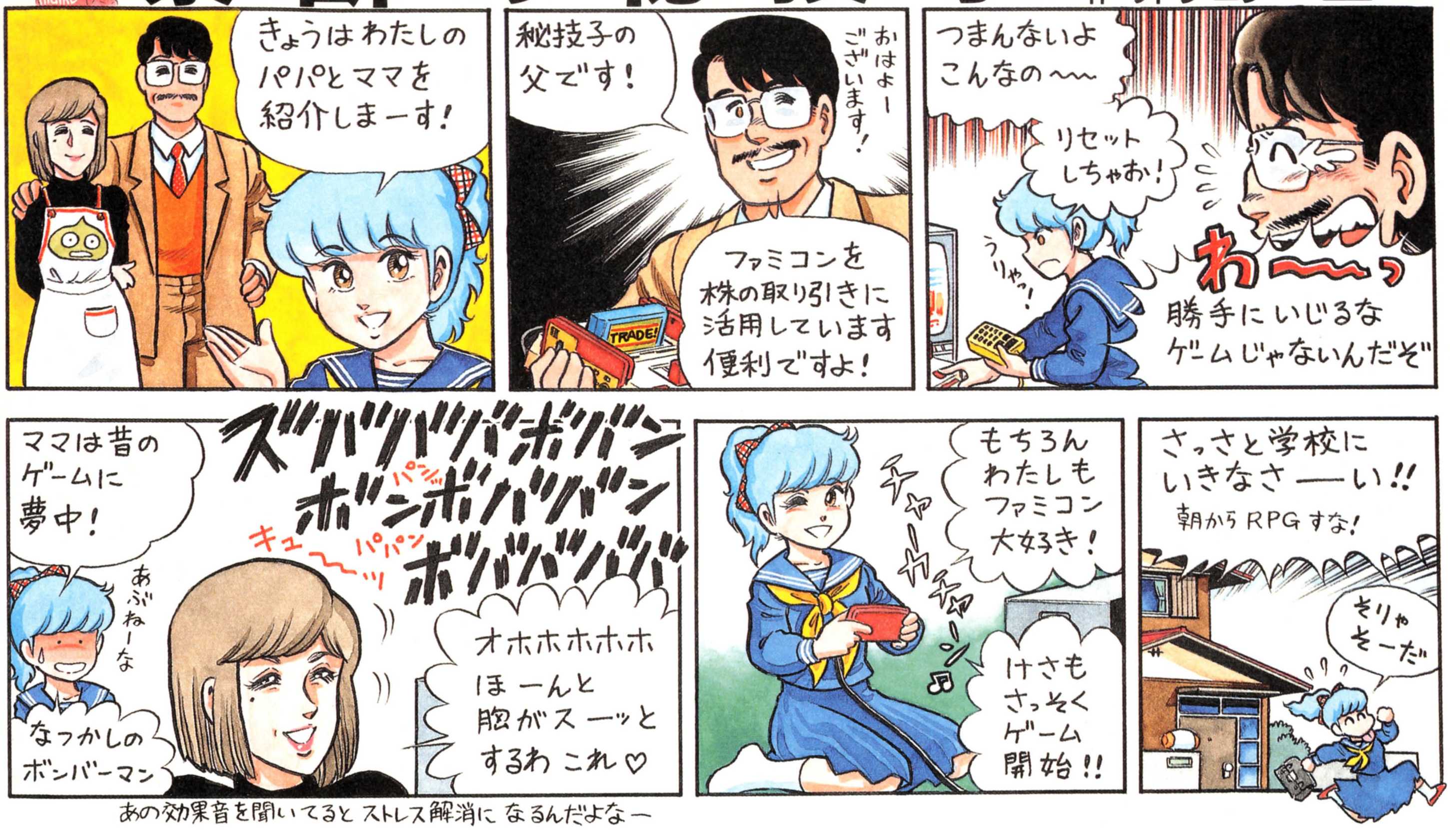
⬆長距離コースでよく出てくるのが、このガソリンスタンドだ。その上を通ればガソリン満タンだが、通れなかったときが超ヒサンなのだ。

	世界のコース前半	世界のコース後半	長距離コース
HEAT1	AMERICA LAGUNA SECA RACEWAY TYPE 2LAPS	BRAZIL AUTODROMO GOIANIA TYPE 2LAPS	SUBURB TYPE 1LAP
HEAT2	AUSTRIA SALZBURG・RING TYPE 2LAPS	WEST GERMANY HOKENHELM・RING TYPE 2LAPS	TOWN AREA TYPE 1LAP
HEAT3	CZECHOSLOVAKIA AUTODROMO BRNO TYPE 2LAPS	SPAIN CIRCUITO DE JEREZ TYPE 2LAPS	PLAIN TYPE 1LAP
HEAT4	HOLLAND CIRCUIT・VAN・DRENTHE・ASSEN TYPE 2LAPS	YUGOSLAVIA RIJEKA TYPE 2LAPS	KYOTOGOSHO TYPE 1LAP
HEAT5	JAPAN SUZUKA TYPE 2LAPS	AUSTRALIA PHILLIP TYPE 2LAPS	JUMP AND SLIP TYPE 1LAP
HEAT6	ITARY AUTODROMO TYPE 2LAPS	AUSTRALIA ADELAIDE TYPE 2LAPS	HOKKAIDO TYPE 1LAP
HEAT7	SWEDEN SCANDINAVIAN RACEWAY TYPE 2LAPS	FRANCE CIRCUIT BUGATTI TYPE 2LAPS	TOKYO TYPE 1LAP
HEAT8	GREAT BRITAIN DONINGTON PARK RACE CIRCUIT TYPE 2LAPS	BELGIUM CIRCUIT DE SPA FRANCORCHAMPS TYPE 2LAPS	LOOP LINE TYPE 1LAP

禁断の秘技子ちゃんII

KIN DAN NO HI GI KO CHAN TWO

作 サトウ・ユウ



KINDAN NO HIGI

禁断の秘技大募集

豪華な賞品がもらえるガバスシステム。そのガバスを集めるには、禁断の秘技に応募するのがいちばんだ。

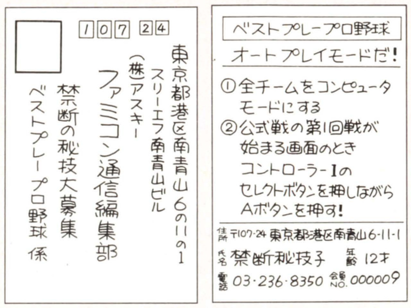
禁断の秘技にキミの見つけた秘技が採用された場合は、秘技のスルドさに応じて全国共通の図書券（1000円〜10000円分）とファミ通チケット（500ガバス〜5000ガバス）がもらえてしまうのだ。さらに、ファミ通会員証を持っていない人には、編集部が決めた番号を登録したカッコイイ会員証もプレゼントしちゃうのだ。

会員証の番号はキミだけのもの。すでに会員証を持っている人は、はがきにキミの会員番号を必ず書こう。

応募する秘技は、他の雑誌に載っていないもの、ファミコン本体やカートリッジを壊すおそれのないもの、そして、キミ自身が見つけたものに限る。これだっ!!という秘技が見つかったら、すぐに右の〝はがきの書き方!〟をよく読んで、送ってくれ!!

はがきのウラに、キミの住所、氏名、年齢、電話番号をはっきりと書き、いちばん上に大きな字でゲーム名を書こう。さらにその下に、技の内容をひとことで書いてくれ。技はできるだけ具体的に説明してほしい。どこで、なにを、どうするかをわかりやすく書くこと。そして、会員番号を持っている人は自分の会員番号を、ない人は会員番号のところに〝なし〟と書くこと。会員番号のない人も、採用されれば、会員登録をして会員証を送るよ。

はがきの書き方！



あて先
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー　ファミコン通信編集部
禁断の秘技大募集(ゲーム名)係

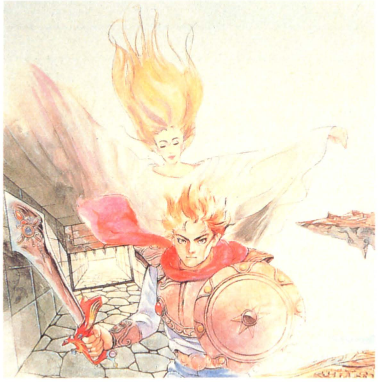
INFORMATION

NEWS

『ダンジョン&マジック』モニター大募集

ナツメでは、５月に発売が予定されている『ダンジョン＆マジック』のゲームモニターを募集中。モニターになると、発売前のゲームを遊べちゃううえに、そのゲームソフトを、そのままもらえちゃったりするんだよね。

もちろん、モニターであるからには、きちっとゲームをして、その結果を報告するという役割を果たさないといけないよ。それがちゃんとできると思う人は、左記のあて先に応募しよう。募集人数は50名だ。選にもれた人の中からさらに50名の方には、同ゲームのプロモビデオが当たるよ。



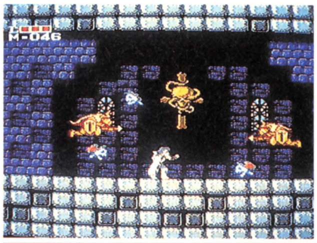
➡ファンタジーな世界が舞台のロールプレイングゲームなのだ。モニターになって損はないぞっ!!

モニター応募のあて先
〒162 東京都新宿区喜久井町39萩ビル２Ｆ
ナツメ・ゲームモニター募集 ファミ通係

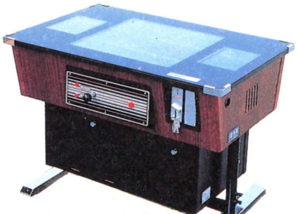
EVENT

『ホーリーダイヴァー』ゲーム大会大詰め

１月22日から開始された〝アイレム全国縦断バトル・ホーリーダイヴァーファミコン大会〟も、いよいよ大詰めを迎える。各会場ごとに、最高得点者にはゲームセンターで活躍したゲーム台をプレゼントしちゃうという、すごい大盤振舞で話題を呼んでいる大会なのだ。もちろん、３月17日の発売前に、『ホーリーダイヴァー』が遊べるというのも魅力のひとつ。まだ参加していない人は、３月５日の最終日に下記の会場へ行こうぜ。



⬅はっきりいって、超難しいアクションゲームなのだっ!!



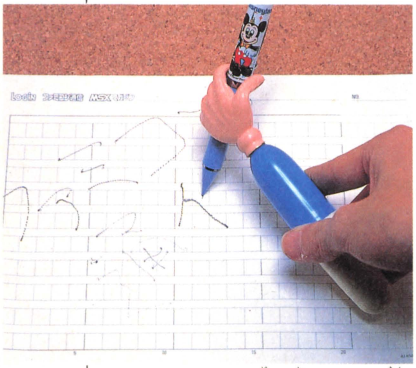
⬆これさえあれば気分はゲーセンだ。

地区	会　場
北海道	札幌そごう
東　京	松屋銀座本店
千　葉	船橋東武
京　都	おとぎの国ヨシダ キデイランド大久保店
大　阪	ニシダヤ藤井寺店 ニシダヤ寝屋川店
兵　庫	ダイエーPALEX三宮店
福　岡	小倉井筒屋

GOODS

いつでも、どこでも気軽に楽しめちゃう“あの手この手”なの

なんて説明したらいいのか、とにかくヘンなオモチャなのだ。電池を入れてスイッチオンすると、ブルブルブルと振動開始。指の部分が自由に曲がるから、自分の手の代わりとしていろいろ使えるぞ。



⬆ほれ、このように字を書くことも。単3電池付き980円。問ミムコ☎03・622・0365

PRESENTS

パック・イン・ビデオ『F-1PILOT』発売記念プレゼント

３月23日に発売の『F-1 PILOT』。PCエンジン初のF1ゲームということもあってか、発売元のパック・イン・ビデオの意気込みはすごい。写真のようなチームジャケットとテレカまで作っちゃったんだから。でね、このジャケットを１名様、テレカを３名様にプレゼントなのだ。ファミ通へ応募してね。



⬆ゲームの中でドライバーが着ているのと同じデザインかも。カッコイイよね。

PRESENTS

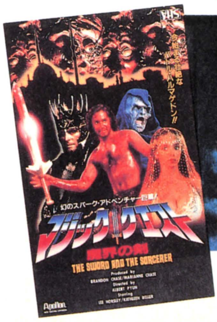
アポロンから新作ビデオ2種をリリース

アポロンから新作ビデオが２本リリースされる。１本はアメリカ映画『マジック・クエスト〜魔界の剣』。昨年11月に日本でも公開された、すてきな中世の騎士物語だ。

そしてもう１本は、これも昨年10月に公開されたばかりの青春映画、『この胸のときめきを』。和製〝アメリカン・グラフィティ〟といった感じの、とってもさわやかな映画なのだ。この２本のビデオを各１名様にプレゼント。欲しい人は、ファミ通へ応募してね。









⬆３月10日発売。102分モノで、価格１万４千800円だ。

⬅こちらは３月５日の発売。100分モノで１万４千800円。

TOYS

ミニ四駆ダッシュシリーズ第2弾の登場

田宮模型から、〝32分の1レーサーミニ四駆・ダッシュ2号太陽(バーニングサン)〟が発売されたぞ。これは、人気マンガ『ダッシュ四駆郎』に登場するミニ四駆で、すでに発売中の〝ダッシュ1号皇帝(エンペラー)に続いてのダッシュシリーズ第2弾なのだ。四駆郎の親友タンクローの愛車なんだよね。

フロントタイヤの内側を包み込むように張り出す逆三角形のサイドポンツーン、3分割された大型ウインドシールドや大型サイドウイングなど、いかにも〝あばれん坊〟という感じがするね。



↑皇帝と競争させようぜ。600円。㊐田宮模型☎0542・86・5105

PRESENTS

RPGのノリで遊べるカードゲームだよ

独特なボードゲームを作り続けている翔企画から、ファンタジーなカードゲーム、〝モンスターメーカー〟が発売された。ひと口で言うと、ダンジョンの中を進んでいって宝を取ってくる、というゲームなんだけど、やってみるとけっこうロールプレイングのノリで楽しめちゃうのだ。相手の進行をジャマするときは〝モンスターカード〟を使い、それに応戦するには〝キャラクターカード〟を使うというふうにね。これを3名様にプレゼントするよ。



←応募のあて先はファミ通だよ。はずれたら2千円で買いましょうね。㊐翔企画☎03・237・9498

PRESENTS

ホリ電機から新製品〝ホリトラック〟を、3名様にプレゼント

ホリ電機から新発売のファミコン用トラックボール、〝ホリトラック〟を、3名様にプレゼントなのだ。これ、トラックボール対応ソフトだけでなく、ふつうのソフトにも使えるんだよね。欲しい人は、ファミ通あてにに応募してくれよな。



↑3980円で今月中旬発売予定。㊐ホリ電機☎045・933・9611

PRESENTS

人気パソコンゲーム『ソーサリアン』の、テレカをあげちゃう

日本ファルコムから、人気パソコンゲーム『ソーサリアン』のオリジナルテレホンカードを5名の方にプレゼント。『ザナドゥ』、『イースⅡ』などと同じく、パソコンユーザーに絶大の支持をうけてるゲームなのだ。ファミ通に応募ね。



↑新作パソコンゲーム『スタートレーダー』もよろしくね、ということなのだっ。

PRESENTS

サン電子からは『アウトライブ』の下じき

サン電子から3月に発売される予定のPCエンジン用ソフト、『アウトライブ』。SFダンジョンタイプのロールプレイングゲームなのだ。でね、このゲームの発売を記念して、オリジナル下敷きを20名様にプレゼントしてくれる。イラストがいいんだよね、これ。欲しい人は、ファミ通に応募してね。



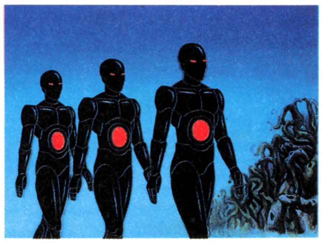
↑一見キャラクターゲームのようだけど、オリジナルなんだよね。

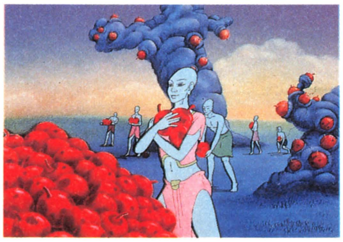
PRESENTS

フランスの名作アニメ映画『ガンダーラ』

ギャガ・コミュニケーションズから、ルネ・ラルー監督によるアニメ映画『ガンダーラ』の劇場招待券を、10名様にプレゼントなのだ。といっても上映される劇場が、東京・吉祥寺ジャブ50というところだけなので、行ける人が限られちゃうんだけどね。

この映画は、欧米で大ヒットし、東京ファンタスティック映画祭にも参加した作品で、幻想的なSF大作なのだ。ファミ通あてにね。




↑←公開は3月11日から。フランスのアニメ映画というのは、ちょっと哲学的だったりする。高学年向きかもね。

ごめんなさい

●5号の9ページ〝期待の新作TOP20〟および14ページ〝新作ゲームクロスレビュー〟の記事中、『ダンジョンエクスプローラー』(ハドソン)の発売日に誤りがありました。正しくは、3月4日発売です。ごめんなさい。

●5号の88ページ、〝発売日スケジュール表〟の記事中『必殺道場破り』(シグマ商事)の発売日に誤りがありました。正しくは、8月発売です。

プレゼント応募のあて先

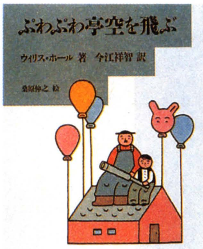
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル(株)アスキー ファミコン通信編集部インフォメーションプレゼント係
※○○○希望
※ほしいモノの名前を書くこと

しめ切りは3月17日(当日消印有効)

BOOKS

ぷわぷわ亭空を飛ぶ　ウィリス・ホール

ヘンリー少年は、父さん、母さんと一緒に海辺の行楽地へバカンスにやってきた。ヘンリーたちが泊まっているホテルの近くには、ゴムボートやビーチボール、風船など、ふくらませて遊ぶものがたくさん売られていた。



ヘンリーはここが大のお気に入りで、勝手に"ぷわぷわ亭"と名づけていた。

ある日、ヘンリーがぷわぷわ亭をのぞきに行くと、突然お店が空に浮き上がってしまった!! ヘンリーとお店の主人、そして2人の女性客を乗せて……という奇想天外だけど、楽しいお話だよ。

●講談社/1000円

シュレミールと小さな潜水艦　斉藤洋

ネコのシュレミールは、ひょんなことから潜水艦に乗ることになった。ところがこの潜水艦(愛称はアルム)にはだれも乗組員がいない。超高性能のコンピュータが内蔵されていていろんな事態に対応できるようになっているのだ。でもそれにも増して、このアルムは



特別なのだ。なぜならアルムは事故のショックで意思を持つようになってしまったから。

アルムは、彼が関わっている戦争をやめさせるため、行動を開始する。シュミレールもアルムと運命を共にすることに……。ちょっと考えさせられる話だ。

●出版工房原生林/1500円



MUSIC

ファミコンジャンプ 英雄列伝

『少年ジャンプ』の人気ヒーローたちがたっくさん出てくる話題のRPG『ファミコンジャンプ 英雄列伝』のゲームサウンドが発売になったのだっ!!

このアルバムにはアレンジバージョン4曲とオリジナルゲームミュージックの完全収録、そしてSEエディットバージョンが入っている。SEエディットバージョンはオリジナルサウンドとSEをミックスしたもので、『スーパーマリオブラザーズ3』のアルバムでも大好評だったユニークなサウンドだ。



このアルバム、CDだけはピクチャー盤になっている。値段はLP並みだから、手に入れたいよね。

●ポニーキャニオン/発売中
LP、CT各2200円、CD2500円

ウィザードリィⅡ

あの『ウィザードリィⅡ』のサウンドが早くもアルバムになって登場したっ!!

今回は、作曲家の羽田健太郎がすべての曲でシンセサイザーを"手



弾き"(ゲームミュージックはコンピュータ操作が主流だからね)している。それにN響のメンバーをはじめとする弦楽カルテット(バイオリン、チェロ、ビオラ)がジョイントするという豪華な内容だ。

シンセサイザーと弦楽器の組み合わせはそのサウンドにぐっと深みを増している。さらにオリジナル・サウンドとSEコレクションもバッチリ入って、ファンにはうれしい1枚なのだ。

●アポロン音楽産業/3月5日発売
CT2500円、CD3000円

VIDEO

野生のさけび

椋鳩十原作の、動物が主人公となる物語の数々がアニメビデオになったぞっ!!

椋鳩十の作品は国語の教科書にも出てきたりしているから、読んだことのある人もいるんじゃないかな?

大自然の中でたくましく生きる動物たちの姿。そして人間たちとのふれあいなどが生き



生きと描かれていて、文章で読むのとはまた違った感動を受けるはずだ。

主人公の動物たちは、犬、タヌキ、カモシカ、月の輪グマなどイロイロだ。ちなみにこれはシリーズ化されていて、現在25本がアニメ化されている。オススメだよ。

●サンクラウン/発売中 VHSのみ2980円

キラー・ドラゴン流星拳

ホンコンのスーパー・スター、ジャッキー・チェンの未公開作品がビデオで発売された!!

これ、タイトルを見ればわかると思うけど、モチロン大カンフーアクションものだ。だけどこの作品では、いつもヒーローのジャッキーが悪役を演じている。ジャッキーの悪役なんてめずらしいし、な



かなか見ごたえもあるから、ファンなら絶対チェックすべし! なのだ。

ジャッキーと対決するジミー・ウォングはジャッキーの先輩アクションスター。2人のワザの応酬には圧倒されるばかりだ。

●東映ビデオ/発売中/95分
VHSのみ14800円

MOVIE

メタルブルー



リアルなエアフォース・アクションがタップリ味わえる映画が公開されるぞっ!!

対立するアメリカとソ連の空軍が、極秘任務のために特別チームを組みトレーニングを開始する。アメリカ軍のパイロット、クーパーとソ連軍の女性パイロット、ジェンコがなんとなくいいムードになったりもするけど、2つのグループはいがみ合ったまま。任務決行の日は近づくのだが、トレーニングの成果はあまり上がらないのだった。

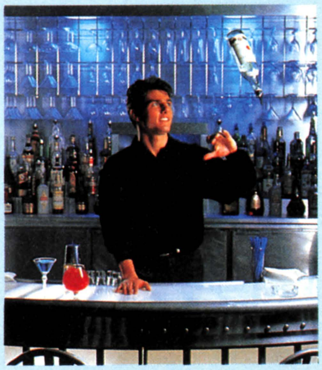
そんな中、彼らに知らされない危険な計画が進行していた。それに気づいた彼らは、その計画を阻止するため、団結し、決死の作戦で立ち向かっていく……。



戦闘機F-16、MiG-29をはじめとする、本物を使って展開される空中戦闘シーンの数々は大迫力!! 見てて思わず息をのんじゃう。

●東宝東和配給
●公開中

カクテル



アメリカで大人気の俳優、トム・クルーズが主演のちょっと変わったラブストーリーだ。

トム・クルーズがふんするのは、ニューヨークで話題のバーテンダーだ。日本でバーテンダーというと物静かなオジサンというイメージだけど、この映画では大ちがい。音楽に合わせて踊りながらカクテルをシェイクしたり、手品みたいにグラスを操ったりするのだ。彼はこの役のためにプロのバーテンダーについて特訓を受けて華麗なるテクニックをマスター。これを見るだけでも価値はじゅうぶん。



そして、カワイイ女のコとの恋。ジャマイカの浜辺でジョーダンという画家志望の少女と知り合うのだが……。音楽もカッコイイ、この春のオススメ作品だ。

●ワーナーブラザース配給
●3月下旬公開

風の惑星〜スリップストリーム

ひと味違ったSFアドベンチャー映画を紹介しよう。



舞台は近未来の地球。人間によって生み出された環境汚染のため、土地も文明も荒れはててしまっていた。その荒れた土地で、シェリフのタスカーは手配中の殺人犯バイロンを追跡していた。一度は捕えたものの、バイロンの首に賞金がかかっていたため、マットという男に連れ去られてしまったのだ。

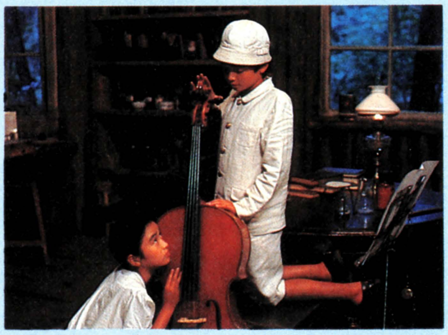
彼らを追ううちに、穴ぐらでその日暮らしをするグループや不思議な宗教団体の住む集落などに迷い込むタスカー。やがて、そういった人々を巻き込んだ戦闘がくりひろげられることとなる。



この映画に登場するメカは石油などの液体燃料が使えないという舞台設定のため、ソーラーパワーを使ったエアクラフトやヘリなんかが大活躍するのだ。

●松竹富士配給
●公開中

風の又三郎



宮沢賢治のファンタジックな童話『風の又三郎』が映画になったぞ。

ある日突然、東北の山村の分教場に転校してきた少年、高田三郎。彼が現われると、どこからともなく風が吹く。生徒たちは、彼が村で言い伝えのある風の神様の子"風の又三郎"ではないかと思いはじめる……。

映画のロケ地はもちろん宮沢賢治の故郷、岩手だ。家や分教場も原作のイメージどおりに作られている。ただ、この映画では原作には出てこない"かりん"という少女が登場していて、独特の雰囲気を出している。



高田三郎役やかりん役など、7人の子役はすべてオーディション(3000人もが応募)で選ばれた。そして昨年の7月中旬から親もとを離れ、ロケ地で合宿をしながら撮影されたのだ。

●日本ヘラルド配給
●公開中

TELEVISION

神戸の美女は三代目

今をときめくイイ女、W浅野といえば浅野温子ともうひとりがこの浅野ゆう子。彼女がヤクザの組長の娘役を演じる、神戸を舞台にしたテンポのあるコメディータッチのラブストーリー。



神戸転勤を命じられた東京の商社マン(松村雄基)は、新幹線の中で月岡正子(浅野)と出会い、急接近。しかし彼女は巨大なヤクザ組織月岡組の組長(若山富三郎)の娘だったから大変。事態はちょっとややこしくなる……。

神戸出身の浅野ゆう子、里帰りロケで大奮闘だ。

●3月18日、TBS系、22:02～23:54

帝都物語

荒俣宏原作の長編伝奇小説を映画化した『帝都物語』が、早くもテレビに登場だ。



昭和初期の銀座を完璧に復元したセットを背景に、かつてウルトラマンやウルトラセブンのテレビシリーズを手がけた実相寺昭雄監督が、得意のSFXを駆使。東京壊滅を企む魔人、加藤保憲(嶋田久作)と、それを阻止しようとする人々との戦いを描いている。実在した人々も登場して、ちょっとした歴史の勉強にもなる。

●3月4日、フジテレビ系、21:02～23:24 1988年作品

そのほかのおすすめ番組ガイド

月日	番組名	放送局	放送時間	見どころ
3月3日	心はロンリー気持ちは「…」Ⅷ	フジテレビ系	21:02～22:54	さんま主演のドラマ、シリーズ8作目、今回は子持ちの設定。
3月3日	金曜気分で!	TBS系	23:00～23:25	中村雅俊がホスト役、歌ありコメディーありのバラエティー。
3月4日	田代まさしのオイシイじゃん!	フジテレビ系	13:00～14:25	母親が娘の恋人を選ぶ母と娘のラブゲームが見もの。
3月5日	恋々!! ときめき倶楽部	NTV系	12:00～12:57	マドンナをめぐる男たち。司会は渡辺徹とダウンタウン。
3月6日	美味しんぼ	NTV系	19:30～19:54	人気コミックのアニメ版。究極のメニューは見つかるのか?
3月9日	とんねるずのみなさんのおかげです	フジテレビ系	21:00～21:54	人気爆発! 憲武ふんする仮面ノリダー、ますます絶好調。
3月11日	獣神ライガー(仮題)	テレビ朝日系	17:30～17:54	永井豪原案。神と邪神が闘うアクション・アニメ。
3月11日	映画『紳士同盟』	フジテレビ系	21:02～22:54	薬師丸ひろ子、時任三郎主演のラブコメディー。
2月27日	月へ行きたい～宇宙飛行士エリソン・オニヅカと母	テレビ東京	20:00～21:54	スペースシャトルで悲劇的な死をとげた日系3世の物語。

※放送時間は変更される場合があります。また、一部地域では放映されない番組もあります。ご了承ください。



CONCERT

渡辺美奈代

2月に堀越高校を卒業、晴れて社会人の仲間入りをした美奈代ちゃんの春のコンサートツアーだ、タイトルは『ぱっと咲け』。

最近では写真集『LOOK AT』でちょっと色っぽい水着姿を、そして最新アルバム『恋してると、いいね!－The Heart of Love』ではますますキュートなヴォーカルを僕らに披露してくれて、美奈代熱は高まる一方。タイトル通りに花咲いて、春のスタートはこれで決まり! といきたいところ。

●3月18日、渋谷公会堂、開場17:30 開演18:00、3000円(全席指定)、SŌGŌ東京☎03・405・9999



島田歌穂

ミュージカル『レ・ミゼラブル』のエポニーヌ役で人気を博した島田歌穂のリサイタル。ちょっと大人の雰囲気を味わいたい人に。

●4月1日・2日青山劇場開場18:30(1日)14:30(2日)開演19:00(1日)15:00(2日) S＝3800円 A＝3300 キョードー横浜☎03・423・8135



そのほかのおすすめコンサートガイド

月日	アーチスト名	会場	時間	料金(円)	問い合わせ先
3月30日	島田奈美	日本青年館	開場17:30開演18:30	3000(全席指定)	キョードー東京 ☎03・5237・9999
3月29～31日	大江千里	日本武道館	開場17:00開演18:30	3500(全席指定)	フリップサイド ☎03・770・8899
4月1日	川村かおり	スパイラルホール	開場17:30開演18:30	2500(全席指定)	フリップサイド ☎03・770・8899
4月4日	ストリート・スライダース	宇都宮市文化会館	開場18:00開演19:00	3000(全席指定)	アクト ☎0286・21・2241
4月11日	ハウンド・ドッグ	横須賀市文化会館	開場17:30開演18:30	3000(全席指定)	ディスク・ガレージ ☎03・239・9900
5月2日	聖飢魔Ⅱ	群馬音楽センター	開場17:30開演18:30	3500(全席指定)	ホットスタッフ ☎03・478・8888
5月22日	JUN SKY WALKER(S)	PIT	開場17:30開演18:30	2500(全席指定)	ディスク・ガレージ ☎03・239・9900

LEISURE

いよいよ開幕目前!!横浜博覧会(YES'89) メインテーマは〝宇宙と子供たち〟なのだ!!

横浜市政100周年、開港130周年を記念して開催される〝横浜博〟。いよいよ開幕まで秒読み段階にせまってきた。ファミコン通信でも見のがしちゃいけないパビリオンの紹介をやっていくから、ゴールデンウィークや夏休みを利用して来場するつもりの人はお見のがしのないように。

今回はまだ開幕されていないから予備知識程度にどんなパビリオンがあるのかを紹介していくぞ。

まずメインとなる〝宇宙館〟。横浜博のテーマの〝宇宙と子供たち〟にピッタリのパビリオンだ。なんといっても目玉は日本初お目見え！NASA開発のYACアストロキャンプ。8種類のシミュレーターで無重力体験ができちゃうのだ。

次に紹介するのは、最近トンがったクルマで話題の日産が出展している〝日産・芙蓉館〟。タテ18メートル、ヨコ24メートルの巨大なスクリーンに映し出される映像に同調して動くムービングシートで圧倒的な迫力が味わえる。

〝NEC C&Cパビリオン〟ではゲームやクイズなどのプレイランドと視聴者の参加できる双方向型のシミュレーションシアター（座席の前のターミナルでひとりひとりの映像が楽しめる）が楽しそう。

〝おもちゃ館〟では話題のシミュレーションマシン『セガ・スーパーサーキット』で時速300キロの世界を味わうことができるぞ。

このほかにもたくさんのパビリオンがあって、1日ですべてまわり切るのは無理なカンジだ。日本全国から横浜博を見にくる人たちのためにこのページでドンドン続報をお知らせししちゃったりするから、首をながぁくして待っているように。

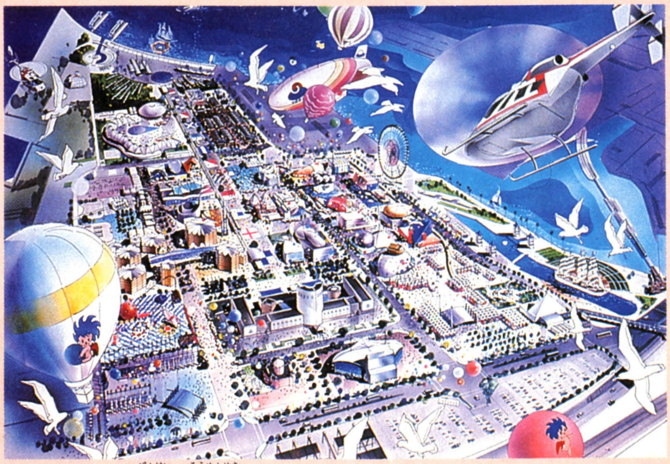
■入場料金

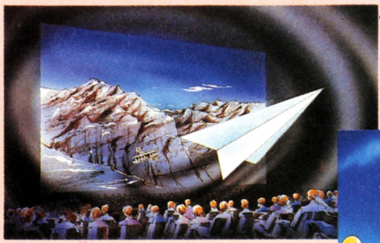
区 分	当日入場料
大 人	2800円
高校生	1800円
中・小学生	1500円
幼 児	500円

■開場時間

3月25日〜4月27日	午前9時30分〜午後6時30分
4月28日〜9月30日	午前9時30分〜午後9時30分
10月1日（最終日）	午前9時30分〜午後6時00分

●神奈川県横浜市みなとみらい21地区
（財）横浜博覧会協会 ☎045・221・4589


⬆これが横浜博の全景。総面積は69ヘクタールにもおよぶ。なんと〝横浜スタジアム〟が35個もすっぽり入ってしまうというのだからこれはかなりオドロキだ。


日産・芙蓉館
ここのテーマは、〝人と乗り物との楽しい関係〟。超大型立体映像とムービングシートで大きな興奮を味わえる。


NEC C&Cパビリオン
宇宙旅行を体験できるシアターと、ゲームやクイズに参加できるプレイランド。



おもちゃ館
話題のシミュレーションマシン『セガ・スーパーサーキット』で時速300キロの世界を体験することもできる。



ファミ通 エクスプレス

FAMITSU EXPRESS

Vol.18

扉のすきまから少女が顔をのぞかせる。そして「2月28日、パソコンが変わる」……!? あのCMは何なんだ!? の質問にお答えする、今週のエクスプレスなのだーっ!!

すっごいマシンが出てきたぞ!!

FM TOWNSがパソコンを変える!?

「2月28日、パソコンが変わる!!」パソコン初のイメージCMで話題になっている富士通の新型パソコン、TOWNS。パソコンが変わるっていったって……、いったいどこがどんな風に変わるのさ? パソコンマニアじゃなくったって、ちょっと気になるよね。その最終仕様が発表になったので、さっそく紹介してみることにしよう。

おもな仕様は下表の通り。CPUは80386、32ビット。当然のことながら処理速度は早そうだな。グラフィック、サウンドの能力もなかなかすごそう。特殊機能の回転、拡大、縮小機能、ほいでもって円筒、球面スクロール機能……。えっ、確かにこの性能はスゴイけど、でもこれだけで、「パソコンが変わった」ってのは言い過ぎじゃないかって? まぁ、そーゆー前にちょっとマシンの写真を見てちょーだい。ほらね。マシンの前部になんか見たことあるのがついてるでしょ。そー、なんとこのTOWNSには、CD-ROMが標準装備されているのだ!!

CD-ROMといったって、PCエンジンや音楽用で使われているような簡易版じゃない。データの読み取りスピードだって、精度だって、段違いに優れている、コンピュータメモリ専用に開発されたハイグレードのものなのだ。たとえばPC-9800で買ったとしたら、インターフェイス込みで20万円は下らないってシロモノ。そのCD-ROMが、これだけの機能を持った本体(ちなみに同じCPUを使うPC-9800RAの価格は49万8千円)に装備され、なんと価格が33万8千円!! しかもソフトがすべてCD-ROMで発売される予定って聞いたら、キミは驚かないでいられる?

FMTOWNS仕様

CPU		80386(16MHz)、数値演算プロセッサ80387(オプション)
RAM	メインRAM	1メガバイト(モデル1)、2メガバイト(モデル2)
	VRAM	512キロバイト
	スプライトRAM	128キロバイト
日本語機能		JIS第1、2水準ROM、辞書ROM512KB
グラフィック	表示モード	640×480ドット(1677万色中256色1画面)
		640×480ドット(4096色中16色2画面)
		320×240ドット(32768色2画面)
		360×240ドット(32768色2画面)
		640×400ドット(4096色中16色2画面)
	スプライト	サイズ:16×16
		定義数:896パターン(最大)
		制御数:1024個(最大)
		色　:32768色
	特殊機能	ハードウェアスクロール、回転、拡大、縮小機能
内蔵音源		PCM音源ステレオ8チャンネル+FM音源ステレオ6チャンネル+CDデジタルオーディオ再生
補助記憶		3.5インチ　2HD×1
外形寸法		150(W)×400(D)×328(H)ミリ



なんと
CD-ROM
内蔵!!

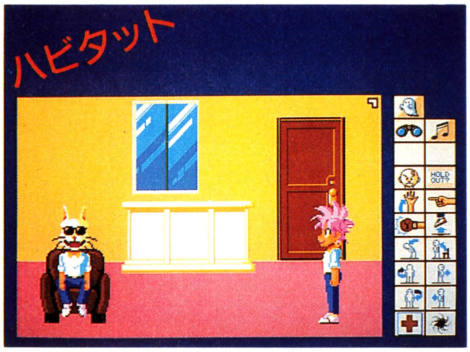


『ハビタット』だってできちゃうのだ!!

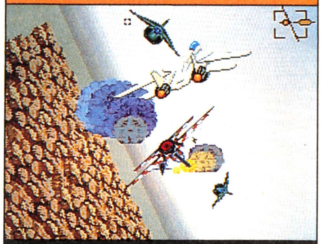
TOWNSのもうひとつの注目点は、そのソフトウエアラインアップ。発売後まだ間もないっていうのに、ワープロ、グラフィックツールを含めてなんと30種類を超すソフトの発売予定が立っているんだな。これってパソコンでも、なかなか異例のこと。ユーザーにはうれしい限りだよね。

そんな数あるラインアップの中でも、とくに注目が『ハビタット』。そう、あのルーカスフィルムの通信ゲームが、世界に先駆け日本で実用化されることになったのだ。ネットワークの中にもうひとつの人間社会を構築してしまおう、という『ハビタット』。通信ゲームファンの間でも憧れのソフトナンバーワンだったこのソフトが、まさか日本で遊べるようになるとは!!

その他、気になるゲームソフトのなかにも、32ビットCPUの威力を駆使したすっごいものがズラリと揃っている。コレだけ揃えば、ひょっとするとパソコンも……変わるかな!?



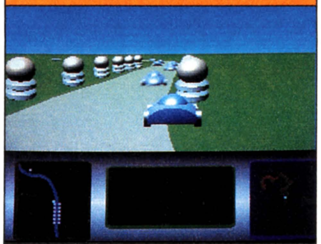
アフターバーナー



㈱CSK総合研究所

⬆回転機能を駆使!! 今後もセガの体感モノは、続々移植されそーだとか。

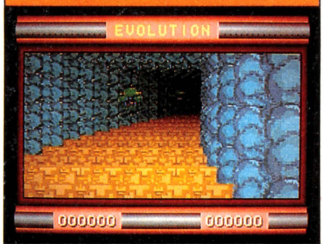
SOLID 89



システムサコム

⬆超リアルなグラフィックが売りの、近未来カーシミュレーションゲームだぞ。

EVOLUTION



システムサコム

⬆3D迷路の中に潜む敵をやっつけろ!! スクロールする迷路内の風景は見モノ。

インビテーション



データウエスト㈱

⬆探偵モノなのだよ。見よ、このグラフィックを!! ほとんどアニメだね、こりゃ。

ナムコが任天堂を相手に仮処分申請提出

昨年末、アメリカのアタリゲームズが、ニンテンドー・オブ・アメリカ(NOA)を独占禁止法違反として訴訟を起こしたのはもうみんなも知っているよね。それに対して今度はNOAが、アタリゲームズをライセンス契約違反として逆提訴。アメリカのファミコン紛争は、さらに激化の様相を呈している。

と、今までは「アメリカのファミコン業界ってたいへんだな」ですんでいたんだけど、どうやらこれからはそんな対岸の火事をノウノウと眺めていられなくなってきたぞ。ついにというか、いよいよというか、日本でもファミコン紛争が始まりそうなのだ。なんとナムコが任天堂に対して、ファミコンの権利保全を目的とした仮処分申請を京都地方裁判所に申請したのだ。

ナムコが申請した仮処分の内容に関しては、当事者の問題ということで内容は明らかにされていない。申請した時期は昨年12月。これまでに3回から4回の審理が行なわれたというのだが……。事情通の話によると、どうやら任天堂との5年契約を終えたナムコが、新しい契約を結ぶ際に、その条件で折り合いがつかなくなり、ついに仮処分申請に踏み切ったらしい。

申請内容に関しての詳しい内容は、両者の発表を待つしかない。しかし今わかっていることは、このままもし任天堂とナムコが、ファミコンに関する契約を結ばなかった場合、ナムコはファミコン用のソフトを一切発売できなくなること。ファミコンで契約ができないなら、スーパーファミコンのソフト発売も当然危なくなってくる。

たとえそうなったとしても、任天堂にすれば他のソフトハウスの協力を得ればいいわけだし、ナムコにしてもPCエンジンやアーケードのほうでソフトを出せばいい。むしろ一番困るのは、ファミコンでナムコのゲームを楽しみにしていたファンなのだ。

はたしてこの訴訟、どんな結末に落ち着くか……!?



⬆ナムコのゲームがファミコンで遊べなくなるなんて……、やっぱり寂しいよね。



⬆ファミコン、セガ、PCエンジン。ゲームマシンの市場にも影響が出るかも!?

■おお！今だかつてなかったアクションシーンもテンコ盛り。いよいよ真のクライマックスへ突入するノンジャンル漫画



▲ウソだらけのタイトル画


べるのに
さわるなーっ!
魔法グローブパーンチ!
なんだ中は空洞だ!
うっよくみたらなんか安っぽい手だお!
ちゃっちぃトクサツをすんなおーっ!
ほほほほ よくぞみやぶった!
じゃあ これは?
きゃん
にょっ
あっ!
す、すばやいっ
今度はホントにつかまっちゃったみたい
ウ〜〜ッ トクサツはすごいけど発想がまずしいおーっ!
なんとでもおいい!
ぴた
さあ はけっ!
ハカイ神のいどころをっ!
しらないおっ!
やれ!
ふ?
キルルルルッ
あちちちちち
ヒモが回転するおーっ!
やめろーっ!
おーっと STOP!
それ以上動いたら、もっと回転数上げちゃって、べるのが「イナバの白うさぎ」みたいに赤ムケのスリスリになるわよ〜っ
ちきしょお〜
ホラ!言うのよっ!
ホントにしんないんだおーっ!
回転数UP!
きゃい――んっ



ベルりんがあぶない
よしっつっこむぞっ!
ごにょ
ごにょ
なに?そなたに何か
よい戦略でも
あるのかな?
ごにょ
どれ
いうてみぃ
ぴた
ぴるるるっ
モシラの糸ね
げ
きゃ～っ
おみみが
つながっ
た～っ!!
どどどど
気づか
れたっ!!
どどどどど
みみみみみみ
みみみみみ
なっなによ
あれっ!?
今だっ!
ザザッ
ぎゃっ!
ぴるるるっ
よしあれだ
きゃーっ
くるなーっ
ガキ
ゴキ
モデラ～っ!
何やってんのよっ
ゴーグルの
かんきせん
ゲキハッ!
バキ
じわわ～っ
おまえ～!
たん
メガネくもっちゃって
なんにもみえない
ツキノヤ
エンキョーてる
やってる
バワイかっ!
じたばた
ポコ
べるのを
ずりずりにしろーっ!
いたたた
たた
あっ!
キュル
止めるっ!
はしっ
ぐぐぐぐぐぐぐ
じりじりじり
おがががががが
ギュルルル
が?
しん
ボン
やったいっ!
こ、こーなったら
最後で最強の怪獣…



■そうだ！怪獣は怪獣と、漫画家は〆切りと、編集者は漫画家と戦うことに昔から相場は決まっているのだ。ファイト!!


第44面　グラディウスな棋士たち
大トロ倶楽部
片山まさゆき
玉将
フン
王手
ピシャ
ひゃー
これで30連敗だ——
なんだなんだ谷川のやつそんな将棋強いのか
よし　じゃー次は僕が相手だ！
なにー
ふっ　聞いておどろくな
僕はファミコン名人戦で全勝優勝したばかりなのだー！
フン
パシ
ひ——負けたー
バカかおまえは


谷川くん　ステキー♡
ワハハ
やっぱしーィ?
そんな　ブサイクな
やつの　どこが
いーんだっ
なによっ
私たちは
とにかく
強い人が
好きなのよ
ダン
竜さん
スタン
一手　おてあわせ
ねがいたい
ワハハ　誰が
きても　同じ
ことよっ!!
パン
パン
ダン
だめだ
まったくスキが
ない！
さすがの
竜さんも
これまでか
ふふ
飛車とり！
パン
それでいいのか
？
えっ
本当に　それで
いいんだな
うっ……
いや　だいじょうぶだ
完璧な手だ
くそー　はったり
いいやがって……
それなら
こうだ
ピョヨヨッ
飛車
香車
香車



なに　それー？
オプション！
ピャーン
ピャーン
おお〜〜
ゲゲ――
ちぇっ　まあ　いいや
こっちには
こんな　持ち駒が
ある
もう　ようしゃ
しないぞ
角取りー
パシ
それで
いいのか？
何が――!!
角の前に
こんなに並んで
キケンだぞ
えっ……
レーザー
バシュョョン
わ〜〜
さすが　レーザーの
ききめは　スゴーイ
ああ
〜〜
ぐぐぐ
怒ったぞ――
おお
逆火山！
ドドド

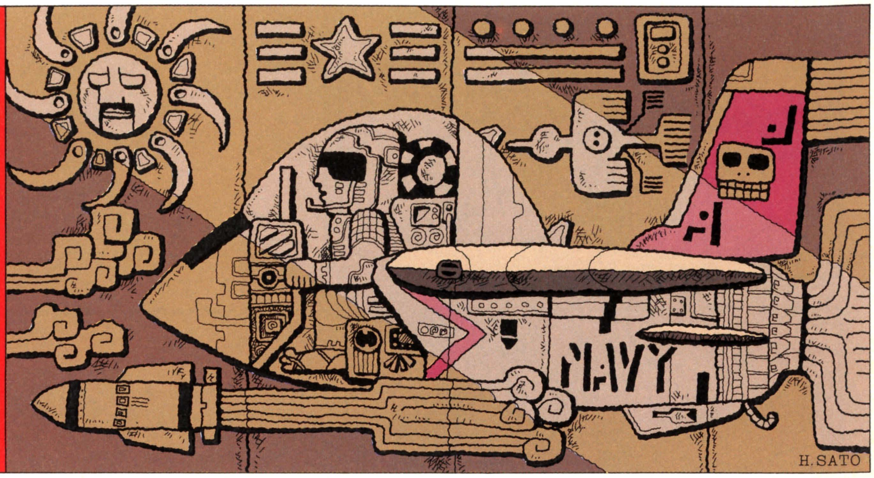


■なんにも必殺ワザを持たない吉田くん。いつも負けちゃうんだよね。吉田くんが勝てる日は、いつっ!?

次号にコンティニュー

EDITORIAL INFORMATION

次号予告



ポカポカしてきたなあ。これからもっともっと暖かくなってくると、勉強もはかどるってもんだ。でも、勉強ばかりしてるのも困りもの。たまにはゲームでもして、息抜きするのがいいと思うぞ。さて次号のファミコン通信では、お久しぶりの"禁断の秘技スペシャル付録"に、プラスもういっちょ、隠しダマ付録までついて3月17日発売だ。金曜日には本屋さんに走れ!

情報電話の案内

ファミコン通信編集部では、ゲームの裏ワザや業界最新情報をお届けする情報電話を開設しているのだ。興味のある人はお電話してみてね。なお、本誌の内容についてのご質問は、祝・祭日をのぞく、毎週火曜日から木曜日の午後2時～4時までの間に、☎03・406・7166まで。ダイヤルは正確に。

東京 03-236-8350 (ファミコン)

大阪 06-725-8350 (ファミコン)

第7号は **3/17** 第3金曜日発売です。

予価 **340円**

STAFF
スタッフ

発行人			塚本慶一郎
編集人・編集長			小島　文隆
副編集長	塩崎　剛三	河野真太郎	加川　良
編集スタッフ	水野　震治	浜村　弘一	樹村　頼子
	伊東　みか	高橋久美子	金田一　健
	入澤　貴志	鈴木　賢一	鈴木　弘明
	二木　康夫	斎藤　伸	渡辺　江里
	柴田　英春	野田　稔	藪　暁彦
	宮野　洋美	田中富美子	川村　篤
	金矢八十男	新井　創士	五十嵐久和
	船田　巧	金井　哲夫	伊藤　雅敏
	都竹　喜寛	有沢　清子	渡辺　妙子
	宮地　千里	大塚由利子	下山　牧子
	高橋　敦子	清水早百合	小倉　倫子
	本田　文貴	松本　隆一	江守　依子
	中村　優子	田川　実	森本　真理
	菅沢美佐子		
制作スタッフ	山田　康幸	佐藤　英人	小林　昌子
	本間　智嗣	荒井　清和	田宮　朋子
	浜崎千英子	刑部　仁	小山　俊介
	成谷実穂子		
校正			唐木　緑
フォトグラフ		水科　人士	八木沢芳彦
編集協力	上野　利幸	石井理恵子	田中　芳彦
	森下万里子	土方　幸和	川村　和弘
	渋谷　洋一	折原　光治	服部　浩章
	梶原　智	美村　孝之	山本伊知郎
	布施　哲也	中本　妃香	角　克彦
	菅野多希子	野口　豊	中治　和哉
	STUDIO MARMALADE		
制作協力	三輪　悦子	NEXT	admix
	門口デザインルーム	スペースY	Tarafuku
	清水　正昭	高橋　義昭	下田佳代子
	秋本由喜子	内山　泰秀	高橋　由佳
	樋口　陽子	鶴谷　孝子	内藤　智志
	斎藤　大助	安田　稔	井沢　利昭
広告営業		広岡　隆英	丸茂すみ代
雑誌営業			渡辺　昌之
出版業務			内山　敬子
アメリカ駐在			トム・ランドルフ
イラスト	松下　進	桜玉吉(CEP)	片山まさゆき
	佐藤　多華	牧野　伸康	川上　富也
	伝　陽一郎	サトウユウ	山口　志乃
	荒井　清和	佐藤　英人	大野　聡
	池上　明子	桜沢エリカ	土居　孝幸

〒107-24　東京都港区南青山6-11-1　スリーエフ南青山ビル　(株)アスキー　ファミコン通信編集部「○○○○○係」

FF FAMICOM FAMILY

任天堂 ファミリー コンピュータ™用カセット

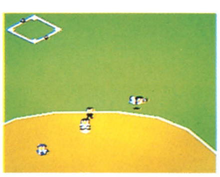




あっ、こ、この監督は…!?



2つのリーグでペナントレース


ダイビング・キャッチ!!

- "あとチョット…"もナイスキャッチ! 超美技(ファインプレー)の連続(れんぞく)だ!!
- 打率(だりつ)、ホームラン、防御率(ぼうぎょりつ)もバッチリ記憶(セーブ)。
- 2つのリーグでペナントレース。目指(めざ)すは優勝(ゆうしょう)・日本一(にほんいち)!!

3月31日発売!! 希望小売価格 5,800円
(バッテリーバックアップ付カセット)

ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です

DECO データイースト株式会社 〒167 東京都杉並区上荻2-31-12
TEL.03-398-5317・5425

Printed in Japan 凸版印刷
T4912625303298　雑誌 26253-3/17

6
ファミコン通信
平成元年3月17日発行 第4巻 第6号
昭和61年9月4日第三種郵便物認可
発行人 塚本慶一郎
編集人 小島文隆
発行所 株式会社アスキー
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
☎03・486・7111(大代表)
☎03・486・7160(編集部)
3月17日号 定価290円